

Allcom
DATA, STORE PROGRAMBLAD

SEPTEMBER/OKTOBER 1985.

NR. 5 - KR. 27,85

SOFT

SPECIAL

STOR
KONKURRENCE:
VIND
JAMES BOND
COMPUTERSPIL

40 SIDER

PROGRAMMER TIL

COMMODORE 64

MEMOTECH

AMSTRAD,

SPECTRUM

LAMBDA, IBM PC

OG ENTERPRISE

TÆT PÅ DE NYESTE SPIL

· COMMODORE 64 ·



CBM blind

298.-

CBM disk

348.-

Armstrad, kommer i sept.



GOLD
MOTIVE

Man siger dette er verdens bedste!!!

PRØV SELV

SOFT SPECIAL er fremfættet af redaktionen på månedebladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programinstruktioner er afprøvet og gengivet efter korrektur.

Redaktion:

Hans Chr. Thaysen
Lett Bomberg
Klaus Nørdhøj (ansv.)
Ivan Selvasen

Udgiver:

SOFT SPECIAL udgives af Forlaget Ny Elektronik ApS, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Giro 9 40 60 77

Produktion:

Hans Chr. Thaysen
ABK-Sats ApS
Færner Søpro
Lassen Ottsel

Distribution:

Bladkompagniet

ISSN 0108-9523

Laver du gode programmer?

Selv eller store, yngre eller erfarne til de populære computers?

Så vil vi meget gerne vise dem i "Alt om Data" eller "SOFT"

magasinerne. Kun, vi giver op til 1.000 kroner skattefri for et rigtig godt program. Send kassette eller disk og gerne en udskrift med en lille programinstruktion og en håndskrevet rettelset til:

"Ny Elektronik",
St. Kongensgade 72,
1264 København K.

5

Indholdsfortegnelse

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 4 | Gamebuster/
Vi interviewer David Crane fra Activision | 30 | Spectrum/
Race spectacular |
| 6 | Stor konkurrence/
Vind 007 "A View to A Kill"-spil | 32 | MSX/Auto dial |
| 8 | SOFT Check/
Vi anmelder nye programmer | 33 | Amstrad/Amdata |
| 13 | Commodore 64/
Høj tegner | 34 | Memotech/
Ubøds manøvrer |
| 14 | Amstrad/
Testamentet, adventure | 36 | Spectrum/
Vanabel dump |
| 16 | Spectrum/Val D'Isere | 37 | Commodore 64/
Graf Plotter |
| 17 | Enterprise/
Club manager | 38 | Lambda/Jukebox |
| 20 | Commodore 64/
Helgarderet tipssystem | 40 | Commodore 64/
Joyrace |
| 21 | ZX-81/ABC | 42 | Amstrad/
Crash lander |
| 22 | Amstrad/Run Ron | 43 | Commodore 64/
Bordregner |
| 24 | Commodore 64/
Daredevil skydivers | 44 | MSX/Nulpunkter |
| 25 | Spectrum/Laser | 45 | Amstrad/Amfrog |
| 26 | Amstrad/
Sound infemo | 46 | Commodore 64/
Quizmaster |
| | Amstrad/Amsoft | 48 | Commodore 64/
Ugedage |
| 27 | Commodore 64/
Space travel | | Amstrad/Super grafik |
| 28 | Commodore 64/
Black jack | 50 | Commodore 64/
Talpulsener |
| | | 51 | Lambda/Mikrografik |
| | | 52 | IBM PC/Masterless |
| | | 53 | Debug/Rettelse til programinstruktion |
| | | 54 | Spectrum/Graffiti |



GAME

■ Hvem kender ikke GHOSTBUSTERS, DECATHLON eller PITFALL II?

Allesammen, vel nok. Men kender du også manden bag disse software bestsellere, der løser i over 6 millioner eksemplarer verden over. Plus sikkert lige så mange i postkøber.

Han hedder David Crane, er 30 år og ligner alt andet end en spilsanalytiker. "Got Special?" traf David under et besøg i London, og naturligvis måtte Crane underkaste sig et "3 grads forhør". Men læst lidt historie.

I 1979 arbejdede David Crane for Atari. Sammen med tre andre kolleger besluttede han at grundlægge det uafhængige softwarehus Activision, hvis erklærede mål var at lave bedre software til Atari TV-spil end Atari selv kunne.

I lang tid koncentrerede Activision sig da også udelukkende om Atari - i eks. med STAR MASTER, PLAGUE ATTACK og KEYSTONE KAPERS - og læst for 2-6 måneder siden ændrede Activision officielt signaler for at blive mere alsidig. I dag har Activision 130 mennesker ansat, og hovedsædet ligger i Mountain View midt i Californiens legendariske Silicon Valley.

David Crane fortæller, at han bruger mellem 8 måneder og 1 år til at skabe et nyt computerspil. Hvor det bliver testet ved at spille med det. På den måde ser jeg lynhurtigt, om spillet fungerer og om det kan fænge publikum, siger David.



GHOSTBUSTERS, - bestseller lavet på rekordtid.



PITFALL II, - den slags eventyr oplever man udelukkende pr. computer.



DECATHLON, - jeg spiller selv for at se, om min idé er fængende og kan holde hos det store publikum.



BUSTER



Et naturligt spørgsmål til Crane var selvfølgelig: hvordan han udviklede og lık ideen til GHOSTBUSTERS

- I starten kan jeg gå længe og gruble over ideer. De kan komme ovenpå - når jeg ser en dame snuble på gaden eller lægger på en gammel Tassan film i TV, fortæller David Crane.

- Jeg havde længe gået med en idé om at skabe et udspil, der havde noget med bilens udrustning at gøre, da filmstolene bag "Ghostbu-

sters" kontaktede os. Vi kunne slet ikke høre til det at lave disse spil. Hvis det ikke havde været sig, at jeg faktisk havde de overordnede detaljer klar allerede. Det gik det ting som køretøjer, hvordan det kasses og losses og selvfølgelig et bykort. Resten var kun at fylde på.

Crane understreger i øvrigt, at han ikke har mulighed for at lave hele spillet selv. I dag fungerer han mere som instruktør og styrer grafiske specialister, lydteknikere og maskinkodekvik.

Et spil som GHOSTBUSTERS lık til Dene løstelige computere. Hvilken maskine bruger David mon selv?

- Jeg arbejder udelukkende med Commodore 64, men vi har da også store maskiner. Når Assemblerkoden skal oversættes til maskinsprog, bruger vi en store PC. Så går

det hele meget hurtigere. Deruden bityper vi et par udviklingsprogrammer til grafik og musik. Men i princippet omstaves alle spil fra C-64 og til andre systemer, f.eks. MSX og Spectrum, fortæller David Crane.

Til sidst vilde vi godt have et par gode råd til læsere, som gerne vil forsøge sig udi spiludvikling.

- Jeg må nok satske fortælle, at jeg nemt kan slås i point af dygtige unge knægte. Dem holder vi isbende kontak med for at få inspiration. Ingen af dem har dog læst linjer om, hvor svært det er at lave et rigtigt godt spil, fortæller Crane.

- Siden jeg for mange år siden besluttede at blive spiludvikler har jeg videreuddannet mig i elektronik, nyere programmeringsprog og matematik. Det store problem ligger nemlig i at få udnyttet det virkelige liv i matematiske former.

- Jeg bruger altid et eksempel med en springende boldtennisbold. Den skal ikke bare ramme en flade og hoppe op, men også svæve som om den var udsat for Jordens tyngdekraft. For at kunne gøre det, må man vide en masse om simulering, slutter David Crane.

Han har i øvrigt ingen konkret plan om et nyt spil som afleverer GHOSTBUSTERS. Men han antyder, at han er blevet meget inspireret af moderne europæisk musik og film. Så hvem ved? □

Leif Sønderby

Illustration af Ole Henningsen. Tekst af Leif Sønderby. Layout af Leif Sønderby. Billeder af David Crane og GHOSTBUSTERS er fra Commodore 64. GHOSTBUSTERS er et handelsmerke for Commodore International Inc. Alle rettigheder forbeholdes.



Dig og Bond



■ Hellen jager rundt i Paris' ensrettede og knogede gader i en støjfuld taxa. Hele tiden med skyggerne fra en døende toldkærm loen sig.

Gyngende i toldkærmens stopper hænger nemlig skurken – en karaktisk sic, men ligeså latig kvinde. Han flygtede fra dig ved at hoppe ud fra Eitelbåm. Hvem kunne også vide at hendes træ havde indbygget toldkærm?

Den vilde jagt fortsætter gennem gaderne og støvede fodgængere og cykler kaster sig bliden i sædel, og du indhæler den ene bule efter den anden ved at samme vejskilte, parkerede biler, mur- og altens andet tagelse, der står i vejen.

Til sidst får du taget klippet af vognen, og bagpartiel skæres af i et voldsomt sammenstød. Men bilen kører bare videre. Hellen skal nok få fat i den flyvende kvinde der bærer på en livsvigtig kode-meddelelse.

Sådan kunne man beskrive handlingsforløbet i den nye James Bond film – "A View to a Kill" – som netop har haft Danmarkspremiere. Og hvilken film – Roger Moore

er tilbage i topform med masser af action og skønne kvinder omkring sig.

James Bond og computere

Bond filmene har næsten altid indeholdt computernej. For nogle år siden så vi de første armbåndsure med indbygget sender og TV og senere datamater, der styret roboter, undervandsbyer osv. I "A View to a Kill" arbejder skurken med avancerede Philips kæmpecomputere, men i af beskedenhed kan du også være med dethjemme på din egen maskine. Tilpas god tid før filmpremieren udsendte engelske Danmark nemlig "A View to a Kill" på computerbånd og diskette til en stråbe populære datamatør. Den danske importør, Semioap Data har stilet 10 "A View to a Kill" spil til rådighed for en konkurrence her i "Søt Special". Eneste kravet: at du besvaret spørgsmålene senere i denne artikel, – og selvfølgelig sender dem ind til os pr brev.

Gå Roger Moore i Bond bedene

"A View to a Kill" spillet består af tre dele, hvor du kommer alvorligt på arbejde. Spillet, der er action- og attackepræget, hæver nemlig til de sværeste i genre.

Første ½ af spillet foregår i det indre Paris hvor du – som nævnt tidligere – skal jage den kvindelige agent. På skærmen ser du hele tiden gadens overblik, og ind imellem også toldkærmens skygge. Den skal du følge så godt du kan, men hold hungen lige i munden.

Via tomten på din stjerne taxa ser du vejen foran dig. Du kan også målde hastighed og afstanden op til den flyvende kvinde. Hold også øje med tiden og en måler der viser, hvor slemt din bil er blevet tilredt ved diverse sammenstød.

Afdeling 2: "A View to a Kill" forsøger på San Franciscos rådhus Skurken Max Zorn har kastet sig her, men sætter tid til hele skuret, da han opdager, at Bond er i hælene på ham.

Din opgave bliver nu at forsøge at undslippe flammene

og samtidig redde Zorns assistent, Stacy Undervejs rundt i det store hus skal du finde bestemte nøgler, idslukkelse, vandpande osv. for at holde flammene på afstand. I "A View to a Kill" sender dig faktisk elektronikkens verdenscenter, Silicon Valley i Californien. Her har skurken fundet nogle underjordiske miner, som han vil sprænge i luften, så alle computerbutikker synker i grus. Din opgave, – i ja godt selv.

Vi skal lige nævne, at du heller synetisk tale under hele spillet. Igecom du kan vælge mellem at høre himeleddien "A View to a Kill" eller det oprindelige Bond tema.

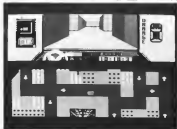
Sådan kan du være med...

"A View to a Kill" fås til Commodore 64 (bånd eller disk), Enterprise, Spectrum, Atari og Amstrad – så de fleste læsere kan være med. Besvar spørgsmålene og indsend kuponen senest bedag den 6. september. Så er du også med i konkurrencen om 10 spændende Bondspil fra Danmark og Semioap Data.

Leif Bomborg



Åbningsbillede fra computer-spillet. Kan du genkende riffellebet?



Situation fra første par af "A View to a Kill". Du er chauffør gennem det indre Paris.

Konkurrence



Spørgsmål 1:

Hvor mange James Bond film er der lavet?

8 _____

10 _____

14 _____

24 _____

Spørgsmål 2:

Kan du nævne mindst 1 anden film, der har dannet forbillede for et computerspil?

Spørgsmål 3:

Hvad hedder den popgruppe, som har lavet titelmelodien "A View to a Kill"?

Spørgsmål 4:

Hvis du vinder. Til hvilken computer vil du have vindspillet?

Spørgsmål 5:

Hvor ofte køber du "SOFT Special"?

Spørgsmål 6:

Hvor mange låsninger fra "SOFT Special" indtaster du?

Spørgsmål 7:

Hvor gammel er du?

Spørgsmål 8:

Hvilke forbedringer kunne du tænke dig i "SOFT Special"?

Navn _____

Adresse _____

Postnr _____

By _____

Indsend til
SOFT Special
SI Kongensgade 72
1254 København K
Markel James Bond



ET EVENTYR AF ET ADVENTURE

■ Hvis du står og vil anskaffe dig et spilprogram til en IBM PC eller til din kompatible PC, må **Kings Quest** absolut være med på listen over dine overvejelser.

Adventurespillet fra Sierra er noget nær det bedste eventyr vi har set. Ikke bare på

PC'er men også på alle de andre microer.

I **Kings Quest** er du blevet den ædle ridder Sir Graham, der skal finde og hjembringe kongedotter Davenrys 3 blydåse kleoder. Det drejer sig om et spil, der kan løses vejrret, et skjold, der gør bæreren uovervindelig og et



skind, der altid er tykt med guld.

Så meget om handlingen, der er bedste end i de fleste adventures. Men lad os komme til det mere interessante - spillet opbygning.

Kings Quest ser umiddelbart ud som om Morrowind teknikken fra i eks. *Valhalla* er blevet anvendt. Kommer man nærmere lud på livet af programmet opdager man, at det er meget mere avanceret. Hvert af skærm billederne (der er mere end 100) er utroligt lækkert opbygget grafik i modsætning til alle andre adventures kan hver eneste lille blomst, sten eller hvad der nu er på skærmen undersøges, vendes og drejes.

Det er både lækkert fordi man altid får en reaktion, men også svært for man kommer let til at overse spor. Derfor, "LOOK" på og i alle træstubbe, sten, huse og objekter.

I **Kings Quest** er der ikke noget med at skrive "North" eller "up" hele tiden for de styres du Sir Graham enten med joystick eller cursorstaver. Dette giver endnu en oplevelse af grafikken, for du er nødt til at gå udenom træerne og de andre ting Sir Graham kan også svømme, hoppe og dukke sig. All ihaltens lot med spillet på skærmen. Skærm billederne er ikke "stille" billeder for hvis en person taler til dig, står dig, eller hvad mfk nu foretager sig - så ser man det på skærmen. Åbner du et skab ser du dørene svinge op og ud kommer det kunne du lide at vide hva?

Spillet er tykt med bemærkede væsener, folk, trætræner og dværge der sender rundt og forskrækker dig. Og med forskrækker mener vi faktisk skræmmer livet ud af dig. Prøv bare når du har fundet nøglen (der er en) at gå op bjerget en nat, du er alene hjemme forbravende lydbilleder!

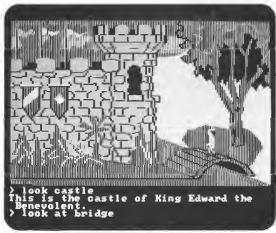
Selv om man kan styre med joystick eller cursorstaver er der alligevel en letlighed til at skrive ord og sætninger til engelak. Od som look, give, kan, drive, climb, get og with vil være dig en uvurderlig hjælp.

Det kan absolut anbefales at tegne et kort over Davenry. Vi kan sige, at det bliver en forbravende let og overskuelig kort selv med de mange skærmkarakterer.

Under spillet findes point alt eller hvor optindom man er. En kæmpe kan i eks. knaldes ned med en slynge men man kan også "bore" udgå ham. Indtil han drøfter om og sover.

Som konklusion må vi erklære at **Kings Quest** vel er et af de bedste, for ikke at sige det bedste adventure vi nogensinde har set. Sådan.

Gratk	13
Lyd	10
Action (også det)	10
Fængslande	11
Gennemførelse	13

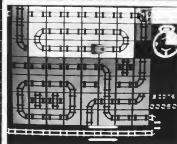


> look castle
This is the castle of King Edward the Benevolent.
> look at bridge



PILOT 1 2. VERDENSKRIG

■ Nej, det drejer sig ikke om en modicereel udgave af Naves velkendte legemands-æventyr, men om Microsofts nye fysimulator **Spittire 40**. Spillet vækker meget realitet, og selve skærm billedet med instrumenter o lign skulle være direkte adopteret fra originale tegninger hos Spittire produceren Supermarine. Dog er det mindst to ting, som ikke lander i de originale jagerere - men, som piloterne sikkert gerne ville have haft. Det er "tudder indicator", som viser positionen af haleseeret, - og "pitch indicator" der giver et sidebillede af flyet. Manualen til **Spittire 40** er ikke særlig tydelig, selv om den når langt omkring. Den oplyser i øks ikke, at man ved for høj stigning kan vende op-og-ned (loop) hvilket kan give alskens overraskelser. Pas også på landingsretlet (gear), der skal hives op så hurtigt som muligt. Ellers crasher du. Til gengæld nummer **Spittire 40** mange udmærkede og



TOGTORTUR

■ Spillet loader ganske nå, nu dukker skærm billedet frem. SHIT nu skete det igen. Problemer med at load, og skærm billedet bliver til små irriterende tikanter uden den mindste sammenhæng. men, hvad sker der?

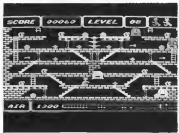
Tikantene glider rundt blandes ligesom i jerraynet når der er OSS og frem dukker

Locomotion. DU er lokomotivføreren, der skal igennem 10 baner hvor du selv skal lægge sporet under et nervefælsende båndpres. Sporet skal lægges på samme måde som man ordner de små plastic-spil, hvor i øks 24 brikker lægges fast på en plade med plade til 25, og hvor det så gælder om at få billedet ordnet. Bare ved at rykke brikkerne frem og tilbage

ge **Locomotion** er meget, meget svært og minder ikke så lidt om Rubiks terning, hvad det angår. Her er dog to gode råd. Prøv at få loget til at køre i en cirkel. Så kan du lægge sporet i so og mag, for uet er stoppet, når loget løber. Hvis tidstæner er løbet ud, tryk hurtigt på O-tasten, da hele spillet så går langsommere (alt hakket).

Locomotion er et Masterboard spil, og koster kun ca. 40 kroner, men det er meget meget mere værd.

Gratik	10-11
Lyd	9-10
Pængstende	10
Pris	11



OP OG NED AD STIGER



■ Du betinder dig dybt nede i en forladt mine. Forladt

usædvanlige features. Med MAP kan du se et kort over hele Sydengland, hvor du selv er indtegnet med rød prik og tænders Mercedeslignende eller Focke-Wulf med sort VU du have din position endnu mere præcis, kan du soome ind med 'N'. Ganske lækker!

I **Spillere 40** kan du vælge mellem de krigsretter 'combat practice' (øvelse) og 'combat' (luftkamp), mens piloter kan, urre sig i flyvning med 'practice'. Her har man kun sig selv og sin egen dumhedsrigdom som modstander.

I forhold til mange andre krigsbaserede spil kan man ikke kalde **Spillere 40** for særlig blodig. Selvfølgelig har vi sømænd også set i mere endvandede udgaver, men for alle tilfælde skyld, - er vi dig lærd i at styre din Spitfire. Den er borte i virkeligheden og spillet noget hurtigere at tumle med end en Boeing 747 eller en lille Cessna som i "Solo Flight" (Thrillight).

Gratit	10
Lyd	8
Action	8
Befjending	9
Pris	9



STORBY VANVID



■ Bøse og frække, magiske trylleformularer og anden overtro er yt. Hvorfor dog være nødt til at tage kammen til hjælp, når vi kan lå til det eventyr, vi ønsker blot ved at kæmpe os op at lænestolen og på en tur ned på gaden **Mean Streets** fra Kuma handler om alle de problemer, du som almindelig borger i en storby kommer ud for. Fra det øjeblik du vågner, indtil du sidder i sikkerhed på et kontor

hvert sted du kommer til, bliver det beskrevet af computeren der samtidig oplyser om der her befinder sig nogle ting, som du måske kan have brug for nu eller senere. De andre ord er kan bruge er TAKE, USE, GIVE og DROP. Det er så op til dig at finde ud af, hvornår du skal bruge hjælpemidlene.

På din tur gennem byen kommer du ud for allers forskellige hindringer. Et sted skal du

passere en smid gyde, hvor der befinder sig en bande ungdomskriminelle (kan "gluedies" oversættes til dansk?) Hvordan slipper du igennem uden at blive overfaldet? Fere steder er vejen blokeret af politiske agitatorer, og her må du bløde dig vej gennem eller bestikke personerne. Der er virkelig gode løsninger på de beskrevne nogle ganske hændelser som i et moderne storbyfund ikke er helt usædvanlige. Et af de værste eksempler finder du, når du på et tidspunkt møder en medarbejder på socialkontoret. En værd klient har søt tid til den stakkels mand, og det bliver din opgave at slukke tiden. Det lyder bank, men man hører jo fra tid til anden, om overfald på socialarbejdere.

Mean Streets er et rent adventure-spil. Der er ingen grafik overhovedet. Alt foregår i form af en tekstlig dialog med computeren. Ordvaldet er således lidt spinkelt, spillet har derfor ikke mulighed for at blive lige så nuanceret som andre moderne adventure-spil.

Allevel er det virkelig lænslende. Du kommer i hvert fald ikke hele vejen igennem i løbet af "no time". En fordel er det derfor, at programmet giver mulighed for at lagre alle oplysninger om sted, besiddelser og lignende på bånd. Du kan så fortsætte hvor du slap på et senere tidspunkt.

Da programmet er engelsk, handler det selvfølgelig om engelske forhold. Og her kan vi godt få problemer. Der vil i alle være tvivl for en englænder af vide, hvilken partiske larve cyren, The Guardian, har, men det hører ikke til danskernes almenviden. Desuden bliver der på et tidspunkt spurgt om navnet på den sidste skakske konge (!) Det ved enhver engelsk knægt som har hjul med i historietimerne, men vi må indrømme, at vi i det spørgsmål blev nødt til at snyde ved at kigge i programlisten (som er ren BASIC) □

af spejlspele går i tælden, men pas på. Det tager tid, og der er kun en vis mængde luft i minen. Spejlspele har for øvrigt den fordel, at de ikke går, men svæver. De kan derfor bevæge sig hurtigt mod et transportbånd, retnings, og de svæve den forsvinder ikke under spejlspele.

Det kræver behændighed at klare sig igennem Kuma-spillet **Speaks & Ladders**. Man kan vælge at starte på et hvilket som helst niveau. Det er rart, at man ikke absolut skal igennem de første nærmeste niveauer ved hvert nyt spil. En ulempe er at man ikke kan bruge MSX'ens pointer til at bevæge sig rundt i minen. Man skal i stedet bruge ZX og MX-tastene. Dog kan joystick også benyttes □

Gratit	9
Action	10
Lyd	8
Hastighed	10
Pris	9

ja, men kun at all levende. Minen er nemlig fuld af spejlspele, som du ustandselig må passe på. Og hermed er der lagt op til handlingen i **Speaks & Ladders**.

Fra bunden af minen skal du arbejde dig op gennem 10 niveauer, og hvert sted skal du indsamle nogle genstande, som er placeret forskellige steder i gangene. Det betyder at man nøgler, skattekister, juveler og penge. Du får points for hver ting, du samler op. Du kan bevæge dig rundt i minen ved at kravle op og ned, ad stiger og toppe. Ydermere er der placeret forskellige mekaniske indretninger rundt omkring i minen. Det drejer sig om "elevatorer" og transportbånd. En elevator er en sprællebånd. En elevator, der drejer rundt og kan løbe dig op eller ned.

Når du går på et transportbånd, i samme retning som båndet kører, bevæger du dig meget hurtigt, men går du imod båndets retning kommer du kun meget lang-

somt frem. De fleste minegange er solide nok, men der findes en del sten, som smulder og forsvinder, når du går på dem.

Dine fjender er minens spejlspele, som gør all hvad de kan for at genere dig. Ederhånden som du arbejder dig op gennem minen, kommer der flere og flere, og enkelte bevæger sig meget hurtigt. Det siger sig selv, at du ikke må komme i kontakt med spejlspele, men du er desværre ikke udebyttet med noget våben, som kan dræbe spejlspele. Du har kun en hakke, og det eneste den kan bruges til, er at lave et hul i minegangens guld. Hvis et spejlspele kommer for nær, er det ikke andet at gøre end at lave et hul og håbe, at spejlspelet falder i. Hvis det sker, skal du fyde hullet op hurtigt muligt og på den måde bevæge spejlspelet. Så er det et spejlspele mindre, og du indkasserer nogle points. Det kan være interessante at stå på et sikkert sted og vente på

Samler du på programmer

Så kan du ikke undvære SOFT. Danmarks eneste, rigtige softwaremagasin. Hver anden måned finder du store og små programlistringer til alle markedets kendte computere – fra ZX-81 over Commodore 64 til IBM PC.

SOFT' spilredaktion er også på færde i hvert nummer. Læs om de nyeste og bedste computerspil til netop din datamat.



Club-manager



■ Programmet er beregnet til lagring af medlemmers adresser og restancer. I alt er der plads til 300 medlemmer. Der er altså 15 karakterer til efternavn, 12 til fornavn, 4 til medlemsnummer, 25 til gade etc., 20 til postnr. og by samt 2 til landskode. Med mindre programmet køres på Enterprise 128 kan ovenstående labeler ikke udvides.

Hovedmenuen giver mulighed for søgning på efternavn, fornavn, postnummer (4 første pladser), land (restancer ikke restancer) og på medlemsnummer. Desuden kan der vælges indlæsning af nye medlemmer (programmet indlæser automatisk på rette plads) samt load og save af data. Desuden kan man "blade" medlemmerne igennem fra begyndelsen eller man kan få en opstilling. Som sidste mulighed i hovedmenuen kan der vælges udskrift på labels (format 36 x 70 mm) sortret efter land (programmet leder efter DK, S, N og SF) eller en medlemsliste. Etablering af kataloget sker blot ved at indlæse adresserne som nye medlemmer. For ændringer i bøger og adresser kan adresserne indlæses i alfabetisk orden.

I enhver indlæsning af efternavn og fornavn indlæses blot med små bogstaver. Gader byer etc. skal indlæses med stort begyndelsesbogstav. Lande indlæses som max. 2 bogstaver svarende til de af postvæsenet anerkendte landkoder (DK = Danmark). Når en adresse er fundet efter ønskede betingelse er der flere muligheder. Joysticket kan bruges til at "blade" frem eller tilbage med, medlemmer kan slettes eller adresser kan rettes. dog kun gade, by og land skal der rettes et navn må det indskrives som nyt medlem og det gamle navn slettes. Der kan desuden lades for markering af restancer eller ingen restancer eller for at vende tilbage til menu. Taster der N for næste" søges der videre efter det næste medlem der opfylder den oprindelige betingelse. Taster der P udskrives adressen til label. Vedr. udskrifter på printer. De anvendte kontrolkoder passer til EP80+ printeren. Har du en anden printer er det sikkert nødvendigt at ændre disse kontrolkoder. Dette gør du ved at editere linjerne 190, 191 og 192. Hvis du har andre problemer følger TABS er

søgning af tabs, DKRS er dansk karakterset, NDKRS er svensk karakterset. P10S og P12S er 10 og 12 karakterer pr. inch (10 og 12 pitch), MGS er marginstilling og LSPS er linsepacing.

Har du ikke tilkøbt en printer ber du aldrig bede om udskrift, da computeren så i al evighed vil vente på signal fra printeren. Computeren kan desværre ikke stoppes uden at data forsvinder! Hvis kan du slette alle linjer der indeholder "iprint".

REMARK
Der ber ALDRIG, gentager ALDRIG, taster STOP under save og load af data!!! Ligeledes må båndoplageren aldrig stoppes midt i disse procedurer.

Der er dog følgende mulighed for at redde dine data, hvis du har tastet stop. Tast F2. Skrivne maskinen da "channel already open", tast F3 og derefter F2. Dine data vil nu blive save'et, og du taster derefter F1, som starter programmet.

Har du tastet stop midt i proceduren der hører data ind, vil programmet starte op igen, og disse data forsvinder. □

P. Stadel Nielsen



Club-manager



```

100 PROGRAM 'a',:end
110 CLEAR SCREEN:SET COLOR:PALETTE 9,
205,9,9:SET BORDER 9
120 SET STATUS OFF
130 PRINT AT 10,0: " * * FOREGROUND"
140 RTOR " * *":ORND(2)
140 PRINT "PRINT " F:Sted Mathan,
1985:ORND(2)
150 STRING #00,09,14,SATOR,1000,09,1
4016,14029,14029,0900,0900,1100,1120,
1000,1010,1010,1010
160 LET D,S,A#
170 IMAGE: sign "EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
EE
180 SET INTERRUPT STOP OFF:SET TAPE
SOUND OFF
190 LET #0000(27):LET ORN#00(15)
ORN#(12):LET #0000(15):ORN#(15)
200 LET #0000(15):ORN#(15):ORN#(15)
LE #0000(15):ORN#(15):ORN#(15)
210 LET #0000(15):ORN#(15):ORN#(15)
ORN#(15):ORN#(15):ORN#(15)
220 WHEN EQUATION USE UPS
230 FOR N TO 10
240 SET KEY N " "
250 NEXT N
260 SET KEY 2 "call save:ORN#(15)
"
270 SET KEY 3 "lose ET:ORN#(15)
280 STRING #0:000(15)
290 STRING #0:000(15)
300 STRING #0:000(15)
310 STRING #0:000(15)
320 STRING #0:000(15)
330 STRING #0:000(15)
340 STRING #0:000(15)
350 NUMERIC #0:0 TO 30
360 CALL CHAR:CALL SUB:CALL PA
ORN#(15)
370 LET #0(1),#0(1),#0(1),#0(1),#0
(1),#0(1),#0(1),#0(1)
380 DO
390 DISPLAY EQUAT 1 FROM 1 TO 3
400 DISPLAY EQUAT 3 FROM 1 TO 3
410 LET ORN#
420 PORG
430 CLEAR SCREEN
440 SET BORDER #0:SET EQU:PALETTE
E 9,205,9,9:SET EQU:PALETTE 5,9
450 LET #0-TAST#
460 IF #0="F" THEN
470 CALL EFTERRAN
480 ELSE IF #0="M" THEN
490 CALL FORMAN
500 ELSE IF #0="N" THEN
510 CALL NUMBER
520 ELSE IF #0="L" THEN
530 CALL LAMO
540 ELSE IF #0="B" THEN
550 CALL BOTAL
560
570 ELSE IF #0="P" THEN
570 CALL POSTING
580 ELSE IF #0="H" THEN
590 INPUT AT 20,5:PRINT "test
with actual save:AMT
"
600 FOR T TO 20:AMT
610
620 INPUT AT 20,5:PRINT "test
with actual save:AMT
"
630 FOR T TO 20:AMT
640
650 CALL INSTAB
660 NEXT T
670 ELSE IF #0="V" THEN
680 CALL LEAD
690
700 CALL NAME
710 ELSE IF #0="S" THEN
720 LET #0:CALL SCROLL
730 ELSE IF #0="D" THEN
740 CALL INSTAB
750 ELSE IF #0="O" THEN
760 CALL PRINT
770 END IF
780 LOOP
790 SET EFTERRAN
740 SET #0:200 #15 09

```

```

770 INPUT AT 20,3:PRINT "Index
afternoon:OR
"
780 LET ORN#00(10):LET #000(15)
790 PRINT AT 20,5:USING #0:00
800 FOR I=1 TO A
810 IF ORN#(15) THEN CALL SCRD
LL
820 IF ORN# THEN EXIT GCF
830 NEXT I
840 END GCF
850 GCF OF FALLING
860 CLEAR SCREEN
870 DISPLAY EQUAT 1 FROM 1 TO
20
880 SET EQU:PALETTE 97,205,100,
205:SET BORDER 9:SET EQU:PALETTE 97,9
900 PRINT AT 10,10:"test:ORN#(15)
or"
910 LET ORN, N, #0#
920 FOR # TO 2 TO A
930 IF ORN#(15) THEN
940 LET ORN#(15)
950 ELSE IF ORN#(15) THEN
960 LET ORN#(15)
970 ELSE IF ORN#(15) THEN
980 LET ORN#(15)
990 END IF
1010 NEXT I
1020 PRINT AT 6,3:"test:ORN#(15)
next:ORN#(15)
1030 PRINT TAB(5):"test:ORN#(15)
next:ORN#(15)
1040 PRINT TAB(5):"test:ORN#(15)
next:ORN#(15)
1050 PRINT TAB(5):"test:ORN#(15)
next:ORN#(15)
1060 PRINT ORN#(15):TAB(5):"test:
ORN#(15)
1070 PRINT TAB(5):"test:ORN#(15)
for eds
"
1110
1120 IF TAB(5) THEN
1130 PRINT #0:ORN#(15):ORN#(15)
"
1140 "ORN#(15):ORN#(15):ORN#(15)
"
1150 END IF
1160 END GCF
1170 CLEAR SCREEN
1180 SET EQU:PALETTE 85,205,88,9
1190 BORDER 9
1200 DISPLAY EQUAT 1 FROM 1 TO
20
1210 SET EQU:PALETTE 88,217,28,25
1220
1230 LET ORN#
1240 PRINT AT 9,5:ORN#(15):ORN#(15)
1250 PRINT AT 10,5:ORN#(15) " F
"
1260
1270 PRINT AT 12,5:ORN#(15)
1280 PRINT AT 14,5:ORN#(15) " F#
"
1290
1300 LET ORN#TAST#
1310 IF ORN#(15) THEN
1320 LET #0:1
1330 ELSE IF ORN#(15) THEN
1340 LET #0:2
1350 ELSE IF ORN#(15) AND ORN#(15)
1360
1370 END IF
1380
1390 ELSE IF ORN#(15) THEN
1400 LET #0:3
1410 CALL SCROLL
1420 END IF
1430 FOR # TO 2 TO 7
1440 SET SCROLL #0:40,40
1450 NEXT #
1460 LOOP UNTIL I=0 OR #0=4
1470 END GCF
1480 DEF SUB:ORN#(15)

```

```

1490 SET EQU:SET BORDER 9:SET VIDEO 9
1500 SET VIDEO:ORN#(15):SET VIDEO COLOR 9
1510 OPEN EQU:ORN#(15)
1520 SET EQU:PALETTE 9,5,9
1530 DISPLAY EQUAT 23 FROM 1 TO
5
1540 CLOSE EQU:SET 29,20:OPEN EQU:
ORN#(15)
1550 PRINT "test:ORN#(15)
with:ORN#(15)
"
1560 END GCF
1570 SET VIDEO 9:SET VIDEO 9:1
6:SET VIDEO:ORN#(15):SET VIDEO COLOR 9
1580 LET ORN#(15)
1590 OPEN EQU:ORN#(15)
1600 SET EQU:PALETTE 9,10,9,10
1610 CLOSE EQU:SET 29,20:OPEN EQU:
ORN#(15)
1620 PRINT AT 6,1:"test:ORN#(15)
for eds:ORN#(15)
"
1630
1640 PRINT "test:ORN#(15)
with:ORN#(15)
"
1650 END GCF
1660 SET EQU:SET EQU:PALETTE 9,244,36,255
1670 PLOT EQU:ORN#(15)
1680 PLOT EQU:ORN#(15)
1690 PLOT EQU:ORN#(15)
1700 SET EQU:ORN#(15)
1710 PRINT EQU:ORN#(15)
1720 SET VIDEO 9:SET VIDEO 9:1
1730 SET VIDEO:ORN#(15):SET VIDEO COLOR 9
1740 OPEN EQU:ORN#(15)
1750 SET EQU:PALETTE 9,244,36,255
1760 PLOT EQU:ORN#(15)
1770 PLOT EQU:ORN#(15)
1780 SET EQU:ORN#(15)
1790 PRINT EQU:ORN#(15)
1800 END GCF
1810 DEF INSTAB
1820 SET EQU:ORN#(15):ORN#(15):ORN#(15)
1830 CLEAR SCREEN
1840 LET ORN#(15):ORN#(15):ORN#(15)
1850 DISPLAY EQUAT 1 FROM 1 TO
20
1860 SET EQU:PALETTE 94,81,94,21
1870 BORDER 9:SET EQU:PALETTE 94,94
1880 IF ORN# THEN
1890 PRINT AT 6,3:"ORN#(15):ORN#(15)
1900 PRINT AT 8,3:"ORN#(15):ORN#(15)
1910
1920 INPUT AT 14,8:PRINT "Index
afternoon:ORN#(15)
"
1930 SET INTERRUPT EQU:ORN#(15)
1940
1950 PRINT AT 7,10:ORN#(15)
1960 LONG INPUT AT 17,5:PRINT "
next:ORN#(15)
"
1970
1980 PRINT AT 17,5:ORN#(15)
1990 LONG INPUT AT 17,5:PRINT "
next:ORN#(15)
"
2000
2010 PRINT AT 19,1:ORN#(15)
2020 PRINT AT 20,1:ORN#(15)
2030 PRINT AT 21,1:ORN#(15)
2040 PRINT AT 22,1:ORN#(15)
2050 PRINT AT 23,1:ORN#(15)
2060 PRINT AT 24,1:ORN#(15)
2070 IF ORN#(15) THEN LET ORN#(15)
2080 IF ORN#(15) THEN LET ORN#(15)
2090 PRINT AT 11,5:ORN#(15)

```

```

2100 PRINT AT 21,3:"test U for ud
2110 IF Q= " THEN PRINT "trial
2120 IF T= " THEN PRINT "test m
2130 LET S=TAOST
2140 IF S= " AND Q= " THEN
2150 LPRINT P123456789,"01,"
2160 LPRINT "123456789,"01,"
2170 LPRINT "123456789,"01,"
2180 LPRINT "123456789,"01,"
2190 LPRINT "123456789,"01,"
2200 CLEAR SCREEN
2210 SET COLOR PALETTE 20,25,30,35
2220 SET BORDER 60:SET EDP:PALETTE 20,2
2230 END IF
2240 IF S= " AND T= " THEN LF
2250 PRINT "123456789,"01,"01,"01,"01,"
2260 INPUT AT 20,5:PRINT "index
2270 CLEAR SCREEN
2280 END DEF
2290 LET FORMAN
2300 STRING 25 "0"
2310 INPUT AT 20,5:PRINT "index
2320 LET Q=CHARACTER(10):(11):(10):10
2330 PRINT AT 20,5,USING ITRIDE
2340 FOR I=1 TO 5
2350 IF Q= " THEN CALL SCRD
2360 NEXT I
2370 DEF NUMBER
2380 STRING 4 "0"
2390 CLEAR SCREEN
2400 INPUT AT 20,5:PRINT "index
2410 PRINT AT 20,5,USING ITRIDE
2420 FOR I=1 TO 5
2430 IF Q= " THEN CALL SCRD
2440 IF Q= " THEN EXIT DEF
2450 NEXT I
2460 END DEF
2470 SET BORDER
2480 STRING 6 "0"
2490 INPUT AT 20,5:PRINT "index
2500 PRINT AT 20,5,USING ITRIDE
2510 FOR I=1 TO 5
2520 LET Q= "
2530 IF Q= " THEN CALL SC
2540 LL
2550 IF Q= " THEN EXIT DEF
2560 NEXT I
2570 END DEF
2580 SET BORDER
2590 INPUT AT 20,5:PRINT "index
2600 LET Q=CHARACTER(10)
2610 PRINT AT 20,5,USING ITRIDE
2620 FOR I=1 TO 5
2630 IF Q= " THEN CALL SCRD
2640 LL
2650 IF Q= " THEN EXIT DEF
2660 NEXT I
2670 DEF REAL
2680 STRING 20 "0"
2690 PRINT AT 20,5:"test S=state
2700 LET S= "
2710 LET S=TAOST
2720 IF S= " THEN
2730 LET Q= " :PRINT AT 20,5,U
2740 CLOSE
2750 LET S= " :PRINT AT 20,5,U
2760 END IF
2770 FOR I=1 TO 5
2780 IF Q= " THEN CALL SCRD
2790 LL
2800 IF Q= " THEN EXIT DEF
2810 END DEF
2820 DEF NUMBER
2830 CLEAR SCREEN:SET EDP:PALETTE
2840 PRINT AT 5,0:"test U has pr
2850

```

```

2850 IF T= " THEN LPRINT FOR
2860 LPRINT "123456789,"01,"01,"01,"01,"
2870 PRINT CHARACTER(10):"letters -
2880 LPRINT "123456789,"01,"01,"01,"01,"
2890 FOR I=1 TO 5
2900 LET Q= " :PRINT FOR
2910
2920 LET Q= " :PRINT FOR
2930 LET Q= " :PRINT FOR
2940 LET Q= " :PRINT FOR
2950 NEXT I
2960 LET Q= "
2970 CLEAR SCREEN:SET EDP:PALETTE
2980 SET BORDER
2990 SET STATUS ON
3000 INPUT AT 20,5:"
3010 LET Q= " :PRINT FOR
3020 OPEN "T:\PAPER\ROTTERSDATA"
3030 ACCESS OUTPUT
3040 INPUT ESI
3050 PRINT ESI:ATOR
3060 FOR I=1 TO 5
3070 PRINT ESI:EI
3080 PRINT ESI:EI
3090 PRINT ESI:EI
3100 PRINT ESI:EI
3110 PRINT ESI:EI
3120 PRINT ESI:EI
3130 PRINT ESI:EI
3140 NEXT I
3150 CLOSE E
3160 SET STATUS OFF
3170 END DEF
3180 DEF LOAD
3190 SET STATUS ON
3200 CLEAR SCREEN
3210 OPEN "T:\PAPER\ROTTERSDATA"
3220 ACCESS INPUT
3230 INPUT ESI
3240 PRINT ESI:EI
3250 PRINT ESI:EI
3260 PRINT ESI:EI
3270 PRINT ESI:EI
3280 PRINT ESI:EI
3290 PRINT ESI:EI
3300 PRINT ESI:EI
3310 NEXT I
3320 CLOSE E
3330 SET STATUS OFF
3340 END DEF
3350 SET BORDER
3360 STRING 20 "0"
3370 CLEAR SCREEN
3380 LET S= "
3390 PRINT AT 10,0:"testletter "
3400 "123456789,"01,"01,"01,"01,"
3410 FOR I=1 TO 2 STEP 1
3420 LET L= " :PRINT FOR
3430 LPRINT "123456789,"01,"01,"01,"01,"
3440 LL
3450 IF FROM THEN EXIT FOR
3460 NEXT I
3470 LET S= "
3480 LET S= "
3490 LET S= "
3500 LET S= "
3510 LET S= "
3520 LET S= "
3530 LET S= "
3540 LET S= "
3550 LET S= "
3560 LET S= "
3570 LET S= "
3580 LET S= "
3590 LET S= "
3600 LET S= "
3610 LET S= "
3620 LET S= "
3630 LET S= "
3640 LET S= "
3650 LET S= "
3660 LET S= "
3670 LET S= "
3680 LET S= "
3690 LET S= "
3700 LET S= "
3710 LET S= "
3720 LET S= "
3730 LET S= "
3740 LET S= "
3750 LET S= "
3760 LET S= "
3770 LET S= "
3780 LET S= "
3790 LET S= "
3800 LET S= "
3810 LET S= "
3820 LET S= "
3830 LET S= "
3840 LET S= "
3850 LET S= "
3860 LET S= "
3870 LET S= "
3880 LET S= "
3890 LET S= "
3900 LET S= "
3910 LET S= "
3920 LET S= "
3930 LET S= "
3940 LET S= "
3950 LET S= "
3960 LET S= "
3970 LET S= "
3980 LET S= "
3990 LET S= "
4000 LET S= "
4010 LET S= "
4020 LET S= "
4030 LET S= "
4040 LET S= "
4050 LET S= "
4060 LET S= "
4070 LET S= "
4080 LET S= "
4090 LET S= "
4100 LET S= "
4110 LET S= "
4120 LET S= "
4130 LET S= "
4140 LET S= "
4150 LET S= "
4160 LET S= "
4170 LET S= "
4180 LET S= "
4190 LET S= "
4200 LET S= "
4210 LET S= "
4220 LET S= "
4230 LET S= "
4240 LET S= "
4250 LET S= "
4260 LET S= "
4270 LET S= "
4280 LET S= "
4290 LET S= "
4300 LET S= "
4310 LET S= "
4320 LET S= "
4330 LET S= "
4340 LET S= "
4350 LET S= "
4360 LET S= "
4370 LET S= "
4380 LET S= "
4390 LET S= "
4400 LET S= "
4410 LET S= "
4420 LET S= "
4430 LET S= "
4440 LET S= "
4450 LET S= "
4460 LET S= "
4470 LET S= "
4480 LET S= "
4490 LET S= "
4500 LET S= "
4510 LET S= "
4520 LET S= "
4530 LET S= "
4540 LET S= "
4550 LET S= "
4560 LET S= "
4570 LET S= "
4580 LET S= "
4590 LET S= "
4600 LET S= "
4610 LET S= "
4620 LET S= "
4630 LET S= "
4640 LET S= "
4650 LET S= "
4660 LET S= "
4670 LET S= "
4680 LET S= "
4690 LET S= "
4700 LET S= "
4710 LET S= "
4720 LET S= "
4730 LET S= "
4740 LET S= "
4750 LET S= "
4760 LET S= "
4770 LET S= "
4780 LET S= "
4790 LET S= "
4800 LET S= "
4810 LET S= "
4820 LET S= "
4830 LET S= "
4840 LET S= "
4850 LET S= "
4860 LET S= "
4870 LET S= "
4880 LET S= "
4890 LET S= "
4900 LET S= "
4910 LET S= "
4920 LET S= "
4930 LET S= "
4940 LET S= "
4950 LET S= "
4960 LET S= "
4970 LET S= "
4980 LET S= "
4990 LET S= "
5000 LET S= "

```

```

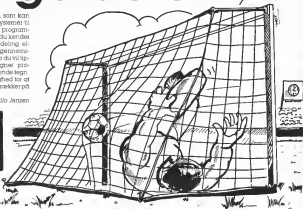
3500 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3510 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3520 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3530 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3540 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3550 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3560 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3570 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3580 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3590 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3600 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3610 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3620 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3630 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3640 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3650 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3660 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3670 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3680 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3690 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3700 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3710 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3720 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3730 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3740 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3750 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3760 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3770 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3780 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3790 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3800 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3810 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3820 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3830 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3840 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3850 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3860 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3870 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3880 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3890 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3900 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3910 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3920 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3930 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3940 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3950 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3960 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3970 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3980 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
3990 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4000 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4010 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4020 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4030 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4040 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4050 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4060 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4070 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4080 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4090 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4100 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4110 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4120 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4130 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4140 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4150 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4160 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4170 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4180 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4190 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4200 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4210 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4220 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4230 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4240 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4250 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4260 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4270 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4280 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4290 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4300 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4310 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4320 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4330 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4340 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4350 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4360 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4370 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4380 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4390 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4400 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4410 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4420 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4430 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4440 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4450 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4460 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4470 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4480 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4490 SET CHARACTER 120,0,0,60,110
4500 SET CHARACTER 120,0,0,60,110

```

Helgarderet

Her er et program, som kan lave reducerede systemer til trykning. Det eneste, programmet kræver er at du kender den procentvise fordeling eller i faks 20 avsnit gennemsnit for den uge hvor du vil typpe. Deredes betegnet programmet ved i testende tegn og du har så mulighed for at se de konstruerede sætler på skærmen. □

Ållo Jensen



PROGRAM TYPING-523

```
1 001 *****
2 001 448 ZILLO/ROSEN LAET SF 448
3 001 448 PETER ZILLO ROSEN 448
4 001 *****
5 001 *CLR RVG ON (PAGE) HDU
  (VS OFF)
6 001 E(13),K(13),T(13),S(13),
  (P) 13)
7 002 0000 448
8 PRINT "CLR HDU(1)TRU(0)",
  "BLADTIPS"
9 PRINT "CLR HDU(2), PROCENT
  TIPS"
10 PRINT "CLR HDU(3), UDSEEN
  MID AF PAKKOP"
11 PRINT "CLR HDU(4),
  SPVCE4 FOR JENSEN"
12 PRINT "CLR HDU(5),
  SPVCE4 FOR ZILLO"
13 001 448 (PAGE) HDU(1)TRU(0)
14 001 0000 000 000 000
15 PRINT "CLR RVG ON
  SPVCE4 BLADTIPS
  (VS OFF)"
16 001 *CLR HDU(2), CLR HDU(3)
  KLARER "AF PRINT CLR"
  0000 000 FOR #=1 TO 13
17 PRINT "CLR HDU(2), CLR HDU(3)
  (PAGE) HDU(1)TRU(0)
  (VS OFF)
  * SREV PROCENT FOR 1 X 2 *
18 001 0000 000 000 000
19 001 0000 000 000 000
20 001 0000 000 000 000
21 001 0000 000 000 000
22 001 0000 000 000 000
23 001 0000 000 000 000
24 001 0000 000 000 000
25 001 0000 000 000 000
26 001 0000 000 000 000
27 001 0000 000 000 000
28 001 0000 000 000 000
29 001 0000 000 000 000
30 001 0000 000 000 000
31 001 0000 000 000 000
32 001 0000 000 000 000
33 001 0000 000 000 000
34 001 0000 000 000 000
35 001 0000 000 000 000
36 001 0000 000 000 000
37 001 0000 000 000 000
38 001 0000 000 000 000
39 001 0000 000 000 000
40 001 0000 000 000 000
41 001 0000 000 000 000
42 001 0000 000 000 000
43 001 0000 000 000 000
44 001 0000 000 000 000
45 001 0000 000 000 000
46 001 0000 000 000 000
47 001 0000 000 000 000
48 001 0000 000 000 000
49 001 0000 000 000 000
50 001 0000 000 000 000
51 001 0000 000 000 000
52 001 0000 000 000 000
53 001 0000 000 000 000
54 001 0000 000 000 000
55 001 0000 000 000 000
56 001 0000 000 000 000
57 001 0000 000 000 000
58 001 0000 000 000 000
59 001 0000 000 000 000
60 001 0000 000 000 000
61 001 0000 000 000 000
62 001 0000 000 000 000
63 001 0000 000 000 000
64 001 0000 000 000 000
65 001 0000 000 000 000
66 001 0000 000 000 000
67 001 0000 000 000 000
68 001 0000 000 000 000
69 001 0000 000 000 000
70 001 0000 000 000 000
71 001 0000 000 000 000
72 001 0000 000 000 000
73 001 0000 000 000 000
74 001 0000 000 000 000
75 001 0000 000 000 000
76 001 0000 000 000 000
77 001 0000 000 000 000
78 001 0000 000 000 000
79 001 0000 000 000 000
80 001 0000 000 000 000
81 001 0000 000 000 000
82 001 0000 000 000 000
83 001 0000 000 000 000
84 001 0000 000 000 000
85 001 0000 000 000 000
86 001 0000 000 000 000
87 001 0000 000 000 000
88 001 0000 000 000 000
89 001 0000 000 000 000
90 001 0000 000 000 000
91 001 0000 000 000 000
92 001 0000 000 000 000
93 001 0000 000 000 000
94 001 0000 000 000 000
95 001 0000 000 000 000
96 001 0000 000 000 000
97 001 0000 000 000 000
98 001 0000 000 000 000
99 001 0000 000 000 000
100 001 0000 000 000 000
```


Run Ron

■ RON er en energisk lille søvler, som lever i en koldde hvor han har det skidt. Han stræber at komme op på toppen af huset i sikkerhed i et lille rum under loftet. I gulvet er der huller, og det er igennem dem RON skal for at nå toppen. RON styres med cursor tastene, og hvis han strøker det kan man med COPY tasten lave et hul i gulvet, dog højst tre gange. For at gøre det sværere vil du blive forlængt af væggene og sømmerder vil der blive skudt i sømmerder eller dig. Hvis du er hurtig, kan du med et tryk på 'SPACE' standse strålene. □

Morten Olsen, Jens Rusbjerg



AMSTRAD SPIL, *** RUN RON ***

10 ' = J. Rusbjerg & M. Olsen - Rev. 1 - 1985 -

20 SYMBOL AFTER 100*SYMBOL 251,40,420,470,488,49,42,40*SYMBOL 132,40,42,47,48,428,470,420,40

30 BORDER 13*NOGE 2:ha=7

40 :x=1:POINTSLUT=0:J=1:roo=0:K=500:K=29:Y=22:K=30:Y=35:K=45:Y=50:Y=55:0:Y=60:Y=65:0:Y=70:Y=75:K=75:Y=10:Y=25:30:Y=25:1:Y=70:Y=95:K=41:Y=80:Y=85:0

50 LOCATE 10,24:PRINT "Po,nti":LOCATE 55,24:PRINT "Skuel":LOCATE 65,24:PRINT "Bane":LOCATE 60,14:PRINT " " : LOCATE 55,24:PRINT " *** RUN RON ***"

60 IF X=60 AND Y=1 THEN GOTO 700

70 IF INKEY(2)=0 AND Y<124 THEN Y=Y+1:GOSUB 820:GOTO 150

80 IF INKEY(0)=0 AND Y<1 THEN Y=Y-1:GOSUB 820:GOTO 170

90 IF INKEY(0)=0 AND X<1 THEN X=X+1:GOSUB 820:GOTO 210

100 IF INKEY(1)=0 AND X<75 THEN X=X+1:GOSUB 820:GOTO 150

110 IF INKEY(5)=0 AND FIRE=0 THEN LOCATE X, Y-1:PRINT " " : FIRE=FIRE+1

120 GOSUB 830

130 LOCATE 17,24:PRINT "o,ns":LOCATE 61,24:PRINT FIRE:LOCATE 71,24:PRINT "B=huil":LOCATE X, Y:PRINT CHR(225)

```

140 GOSUB 250:GOTO 40
150 IF TEST(x4=8-B,(25-y4)+16)=1 THEN Y4=Y4-1:GOTO 70
160 GOSUB 850:LOCATE x4,y4-1:GOSUB 800:GOSUB 850:GOSUB 250:GOTO 40
170 IF TEST(x4=8-B,(25-y4)+16)=1 THEN Y4=Y4+1:GOTO 70
180 GOSUB 850:LOCATE x4,y4+1:GOSUB 800:GOSUB 850:GOSUB 250:GOTO 40
190 IF TEST(x4=8-B,(25-y4)+16)=1 THEN x4=x4-1:GOTO 70
200 GOSUB 850:LOCATE x4-1,y4:GOSUB 800:GOSUB 850:GOSUB 250:GOTO 40
210 IF TEST(x4=8-B,(25-y4)+16)=0 THEN x4=x4+1:GOTO 70
220 GOSUB 850:LOCATE x4+1,y4:GOSUB 800:GOSUB 850:GOSUB 250:GOTO 40
230 FOR x3=1 TO 79:LOCATE x3,1:PRINT CHR$(143):LOCATE x3,24:PRINT CHR$(143):IN
EXT:FOR y3=1 TO 25:LOCATE 1,y3:PRINT CHR$(143):LOCATE 79,y3:PRINT CHR$(143):C
HR$(143):INEXT:FOR y3=1 TO 23:STEP 2:FOR x3=1 TO 79:LOCATE x3,y3:PRINT CHR$(
143):INEXT:INEXT
240 FOR y3=3 TO 21:STEP 2:FOR x3=1 TO 79:LOCATE (70+RND(1))+2,y3:PRINT " *MC
RTHET:FOR x3=1 TO 79:LOCATE x3,25:PRINT CHR$(143):INEXT:RETURN
250 x3=INT(3*RND(TIME))-1:x3=x3+28+98
260 IF x3=79 THEN x3=79
270 IF x3=1 THEN x3=2
280 IF TEST(x3=8-B,(25-y3)+16-16)=0 THEN y3=y3+2:LOCATE x3,y3-2:PRINT " "
290 LOCATE x3,y3:PRINT " *CHR$(143):" "
300 IF x3=x3 AND y3=y3 THEN GOTO 710
310 x3=INT(3*RND(TIME))-1:x3=x3+28+98
320 IF x3=79 THEN x3=79
330 IF x3=1 THEN x3=2
340 IF TEST(x4=8-B,(25-y4)+16-16)=0 THEN y4=y4+2:LOCATE x4,y4-2:PRINT " "
350 LOCATE x4,y4:PRINT " *CHR$(143):" "
360 IF x4=x4 AND y4=y4 THEN GOTO 710
370 IF x4+3=y4 THEN x4=1
380 IF x4+3=y4 THEN x4=-1
390 x3=x3+28+98
400 IF x3=79 THEN x3=79
410 IF x3=1 THEN x3=2
420 IF TEST(x3=8-B,(25-y3)+16-16)=0 THEN y3=y3+2:LOCATE x3,y3-2:PRINT " "
430 LOCATE x3,y3:PRINT " *CHR$(143):" "
440 IF x3=x3 AND y3=y3 THEN GOTO 710
450 x3=INT(3*RND(TIME))-1:x3=x3+28+98
460 IF x3=79 THEN x3=79
470 IF x3=1 THEN x3=2
480 IF TEST(x6=8-B,(25-y6)+16-16)=0 THEN y6=y6+2:LOCATE x6,y6-2:PRINT " "
490 LOCATE x6,y6:PRINT " *CHR$(143):" "
500 IF x6=x6 AND y6=y6 THEN GOTO 710
510 x6=INT(3*RND(TIME))-1:x6=x6+28+98
520 IF x6=79 THEN x6=79
530 IF x6=1 THEN x6=2
540 IF TEST(x7=8-B,(25-y7)+16-16)=0 THEN y7=y7+2:LOCATE x7,y7-2:PRINT " "
550 LOCATE x7,y7:PRINT " *CHR$(143):" "
560 IF x7=x7 AND y7=y7 THEN GOTO 710
570 x7=INT(3*RND(TIME))-1:x7=x7+28+98
580 IF x7=79 THEN x7=79
590 IF x7=1 THEN x7=2
600 IF TEST(x9=8-B,(25-y9)+16-16)=0 THEN y9=y9+2:LOCATE x9,y9-2:PRINT " "
610 LOCATE x9,y9:PRINT " *CHR$(143):" "
620 IF x9=x9 AND y9=y9 THEN GOTO 710
630 x9=INT(3*RND(TIME))-1:x9=x9+28+98
640 IF x9=79 THEN x9=79
650 IF x9=1 THEN x9=2
660 IF TEST(x2=8-B,(25-y2)+16-16)=0 THEN y2=y2+2:LOCATE x2,y2-2:PRINT " "
670 LOCATE x2,y2:PRINT " *CHR$(143):" "
680 IF x2=x2 AND y2=y2 THEN GOTO 710
690 RETURN
700 GOSUB 870:if5=if5+1:if H3=1 THEN GOTO 710 ELSE h3=h3-1:GOTO 40
710 GOSUB 870:FOR a=1 TO 7:io=ateit+9998(x)+90:ateit+NEXT:GOTO 700
720 Y4=INT(4*RND(TIME))+1)+2
730 FOR BOLDX=7 TO 2:STEP -2
740 IF Y4=Y4 AND X4=BOLDX OR Y4=Y4 AND X4=boldx+1 THEN LOCATE X4,Y4:PRINT CHR$(
228):LOCATE X4,25:PRINT "DARE OVER" :FOR B=1 TO 100:INEXT:GOTO 710
750 SOUND 1,25,2,15,2,2,1:IF INKEY(47)=0 AND FIRE=0 THEN LOCATE BOLDX,Y4:PRINT
" *io=nt3=nt-250:if,cmf,ce-1:RETURN
760 LOCATE BOLDX,Y4:PRINT CHR$(231):LOCATE BOLDX,Y4:PRINT " *LOCATE boldx+1,y
c4:PRINT CHR$(232):LOCATE boldx+1,yc4:PRINT " *INEXT
770 RETURN
780 LOCATE 17,13:PRINT" Op fik *POINTSBLUT+(7-h3)*5001" :point, V.l au dröve :se
n & /s4 "
790 IF INKEY(45)=0 THEN GOTO 30
800 IF INKEY(44)=0 THEN STOP
810 GOTO 790
820 SOUND 1,100,2,15,2,2:RETURN
830 IF RND(TIME)>0,95 THEN GOSUB 720
840 RETURN
850 LOCATE x4,y4:PRINT CHR$(225):RETURN
860 PRINT " *io=nt3=90,nt4-1:RETURN
870 maX(143)=90:ntX:RETURN

```

SOFT

Dæddevil skydivers



I dette Commodore 64 program skal du kravle ud på en platform - ganske som de kunstneriske faldskæmspringere gør det de første gange. Du spænder selvejeler og pulsen stiger hastigt. Både faldskæmmen folder sig hurtigt ud, for det er ikke sjovt at dø nu. Hvis den folder sig rigtig ud, skal du lande på næste platform. At springe fra platforme er i sig selv en udfordring, og er vækstheden ikke nogen nyhed. Denne specielle form ke-

spring hedder BASE jump og er selvfølgelig udfordret og opfundet i USA, hvor mange har forsøgt sig fra Empire State og World Trade Center. De fleste er dog dog sluppet fra det med livet i behold. Men i dette spil, skal du altså lande på en helt anden platform, og det har jeg ikke har været prøvet i virkeligheden. Spillet er selvkløvede, og er værd at bruge lidt tid på.

Kenneth Jørgensen

```

PROGRAM "DÆDDEVILSKYDIVERS"
SCREEN 1
MODE 1
PRINT "COMODORE 64 PRINT"
PRINT "VORDEWELSEN"
PRINT "10 MEN VOORWELSEN CD 1988 BY KOL 600-1"
PRINT "20 PRINT=CCLR,CVARI"
PRINT "30 PRINT"
PRINT "40 PRINT"
PRINT "50 PRINT"
PRINT "60 PRINT"
PRINT "70 PRINT=CCLR,HEED"
PRINT "80 PRINT=TRACIA 4 CORNHCHADE 1988 BY"
PRINT "90 PRINT=CCLR,SECTA 7 TH"
PRINT "100 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "110 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "120 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "130 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "140 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "150 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "160 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "170 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "180 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "190 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "200 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "210 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "220 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "230 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "240 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "250 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "260 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "270 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "280 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "290 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "300 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "310 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "320 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "330 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "340 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "350 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "360 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "370 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "380 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "390 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "400 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "410 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "420 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "430 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "440 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "450 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "460 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "470 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "480 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "490 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "500 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "510 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "520 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "530 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "540 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "550 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "560 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "570 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "580 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "590 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "600 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "610 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "620 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "630 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "640 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "650 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "660 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "670 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "680 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "690 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "700 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "710 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "720 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "730 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "740 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "750 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "760 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "770 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "780 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "790 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "800 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "810 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "820 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "830 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "840 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "850 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "860 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "870 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "880 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "890 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "900 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "910 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "920 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "930 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "940 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "950 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "960 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "970 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "980 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "990 PRINT=TRACIA 7 TH"
PRINT "1000 PRINT=TRACIA 7 TH"

```

```

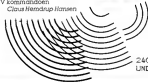
110-1180
1190 PRINT=TRACIA 7 TH
1200 PRINT=TRACIA 7 TH
1300 PRINT=TRACIA 7 TH
1400 PRINT=TRACIA 7 TH
1500 PRINT=TRACIA 7 TH
1600 PRINT=TRACIA 7 TH
1700 PRINT=TRACIA 7 TH
1800 PRINT=TRACIA 7 TH
1900 PRINT=TRACIA 7 TH
2000 PRINT=TRACIA 7 TH
2100 PRINT=TRACIA 7 TH
2200 PRINT=TRACIA 7 TH
2300 PRINT=TRACIA 7 TH
2400 PRINT=TRACIA 7 TH
2500 PRINT=TRACIA 7 TH
2600 PRINT=TRACIA 7 TH
2700 PRINT=TRACIA 7 TH
2800 PRINT=TRACIA 7 TH
2900 PRINT=TRACIA 7 TH
3000 PRINT=TRACIA 7 TH
3100 PRINT=TRACIA 7 TH
3200 PRINT=TRACIA 7 TH
3300 PRINT=TRACIA 7 TH
3400 PRINT=TRACIA 7 TH
3500 PRINT=TRACIA 7 TH
3600 PRINT=TRACIA 7 TH
3700 PRINT=TRACIA 7 TH
3800 PRINT=TRACIA 7 TH
3900 PRINT=TRACIA 7 TH
4000 PRINT=TRACIA 7 TH
4100 PRINT=TRACIA 7 TH
4200 PRINT=TRACIA 7 TH
4300 PRINT=TRACIA 7 TH
4400 PRINT=TRACIA 7 TH
4500 PRINT=TRACIA 7 TH
4600 PRINT=TRACIA 7 TH
4700 PRINT=TRACIA 7 TH
4800 PRINT=TRACIA 7 TH
4900 PRINT=TRACIA 7 TH
5000 PRINT=TRACIA 7 TH
5100 PRINT=TRACIA 7 TH
5200 PRINT=TRACIA 7 TH
5300 PRINT=TRACIA 7 TH
5400 PRINT=TRACIA 7 TH
5500 PRINT=TRACIA 7 TH
5600 PRINT=TRACIA 7 TH
5700 PRINT=TRACIA 7 TH
5800 PRINT=TRACIA 7 TH
5900 PRINT=TRACIA 7 TH
6000 PRINT=TRACIA 7 TH
6100 PRINT=TRACIA 7 TH
6200 PRINT=TRACIA 7 TH
6300 PRINT=TRACIA 7 TH
6400 PRINT=TRACIA 7 TH
6500 PRINT=TRACIA 7 TH
6600 PRINT=TRACIA 7 TH
6700 PRINT=TRACIA 7 TH
6800 PRINT=TRACIA 7 TH
6900 PRINT=TRACIA 7 TH
7000 PRINT=TRACIA 7 TH
7100 PRINT=TRACIA 7 TH
7200 PRINT=TRACIA 7 TH
7300 PRINT=TRACIA 7 TH
7400 PRINT=TRACIA 7 TH
7500 PRINT=TRACIA 7 TH
7600 PRINT=TRACIA 7 TH
7700 PRINT=TRACIA 7 TH
7800 PRINT=TRACIA 7 TH
7900 PRINT=TRACIA 7 TH
8000 PRINT=TRACIA 7 TH
8100 PRINT=TRACIA 7 TH
8200 PRINT=TRACIA 7 TH
8300 PRINT=TRACIA 7 TH
8400 PRINT=TRACIA 7 TH
8500 PRINT=TRACIA 7 TH
8600 PRINT=TRACIA 7 TH
8700 PRINT=TRACIA 7 TH
8800 PRINT=TRACIA 7 TH
8900 PRINT=TRACIA 7 TH
9000 PRINT=TRACIA 7 TH
9100 PRINT=TRACIA 7 TH
9200 PRINT=TRACIA 7 TH
9300 PRINT=TRACIA 7 TH
9400 PRINT=TRACIA 7 TH
9500 PRINT=TRACIA 7 TH
9600 PRINT=TRACIA 7 TH
9700 PRINT=TRACIA 7 TH
9800 PRINT=TRACIA 7 TH
9900 PRINT=TRACIA 7 TH
10000 PRINT=TRACIA 7 TH

```


Sound Inferno

Amsort computeren er i løbet af det sidste år blevet utrolig populær. En af grundene er, at den har nogle ganske lækre lyd-effekter. Her er et kort program, der viser, hvordan man kan få nogle sjove lydeffekter frem ved brug af ENV kommandoen.

Claus Hemdrup Hansen



```

10 * (P) Claus Hemdrup Hansen, Computer
sende
20 * EKS. 1
30 ENV 1,=0,1000: SOUND 1,0,100,0,1,0,31
40 * EKS. 2
50 ENV 2,=0,1000: SOUND 1,0,150,0,2,0,31
60 * EKS. 3
70 ENV 3,=4,1000: SOUND 1,0,100,0,3,0,31
80 * EKS. 4
90 ENV 4,=8,1000: SOUND 1,0,500,0,4,0,31

100 * EKS. 5
110 ENV 5,=10,1000: SOUND 1,0,500,0,5,0,31

120 * EKS. 6
130 ENV 6,=11,400: SOUND 1,0,75,0,6,0,31
140 FOR t=1 TO 100 : NEXT
150 * EKS. 7
160 FOR t=1 TO 10
170 ENV 7,=11,400: SOUND 1,100,75,0,7,0,0
180 NEXT
190 * EKS. 8
200 ENV 8,=12,1800: SOUND 1,0,500,0,8,0,31
210 * EKS. 9
220 ENV 9,=13,1800: SOUND 1,0,250,0,9,0,31
230 * lyd=eks
240 ENT -1,20,4,1,20,-4,1 : ENV 2,=0,10000: 80
UND 1,160,800,12,2,1
    
```

Amsort

Følgende program er en ganske enkel lille sorteringsrutine. Listen er kørt og skulle kunne arbejde på de fleste andre hjemmecomputere uden de store problemer.

Claus Hemdrup Hansen



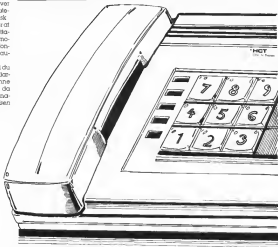
```

10 * (P) Claus Hemdrup Hansen, Computer
20 CLS
30 PRINT "Hvor mange elementer skal sorteres ?"
40 INPUT ee
50 DIM a$(ee)
60 FOR t=1 TO ee
70 PRINT t:
80 INPUT "": t=a$(t): a$(t)=UPPER$(a$(t))
90 NEXT
100 FOR tt=1 TO ee
110 FOR t=2 TO ee
120 IF a$(t)<a$(tt)-1 THEN DOOR: t=tt
130 NEXT t: tt'
140 FOR t=1 TO ee
150 PRINT t: "": a$(t)
160 IF t/20=INT(t/20) THEN GOSUB 220 : CALL PAUSE
170 NEXT
180 END
190 a$=a$(t): t=a$(t-1)
200 a$(t)=a$(t-1): a$=a$(t)
210 RETURN
220 * pause
230 PRINT
240 PRINT "TRYK I HELLEMRUM ": CHR$(7)
250 PRINT
260 re$=INKEY$: IF re$=" " THEN RETURN
270 GOTO 260
    
```


Auto Dial



I dette program bruges MSX lydgeneratoren til at udsende de tonekoder, som trykknop-telefoner anvender. Du kan opbygge et lille katekete over telefonnumre og få computeren til at ringe op automatisk. Det eneste, du skal gøre, er at holde telefonen hen til højtløren på dit tjemrn eller monitor, trykke koden for telefonnumrene og toneerne vil automatisk ringe op. For du trykker koden, skal du sørge for at telefonen har klar tone. Programet skulle kunne bruges over hele verden, da tonekoderne er internationalt. **Torben Madsen**



```

100 *Skriv et navn
110 *Giv et nummer til navnet
120 *Giv et nummer til navnet
130 *Programmet kan bruges på to måder
140 *Du kan have et nummer direkte - 4
150 *Du kan have et nummer og derefter 4
160 *Du kan have et nummer og derefter 4
170 *Du kan have et nummer og derefter 4
180 *Du kan have et nummer og derefter 4
190 *Du kan have et nummer og derefter 4
200 *Du kan have et nummer og derefter 4
210 *Du kan have et nummer og derefter 4
220 *Du kan have et nummer og derefter 4
230 *Du kan have et nummer og derefter 4
240 *Du kan have et nummer og derefter 4
250 *Du kan have et nummer og derefter 4
260 *Du kan have et nummer og derefter 4
270 *Du kan have et nummer og derefter 4
280 *Du kan have et nummer og derefter 4
290 *Du kan have et nummer og derefter 4
300 *Du kan have et nummer og derefter 4

```

```

310 *Du kan have et nummer og derefter 4
320 *Du kan have et nummer og derefter 4
330 *Du kan have et nummer og derefter 4
340 *Du kan have et nummer og derefter 4
350 *Du kan have et nummer og derefter 4
360 *Du kan have et nummer og derefter 4
370 *Du kan have et nummer og derefter 4
380 *Du kan have et nummer og derefter 4
390 *Du kan have et nummer og derefter 4
400 *Du kan have et nummer og derefter 4
410 *Du kan have et nummer og derefter 4
420 *Du kan have et nummer og derefter 4
430 *Du kan have et nummer og derefter 4
440 *Du kan have et nummer og derefter 4
450 *Du kan have et nummer og derefter 4
460 *Du kan have et nummer og derefter 4
470 *Du kan have et nummer og derefter 4
480 *Du kan have et nummer og derefter 4
490 *Du kan have et nummer og derefter 4
500 *Du kan have et nummer og derefter 4

```

```

510 *Du kan have et nummer og derefter 4
520 *Du kan have et nummer og derefter 4
530 *Du kan have et nummer og derefter 4
540 *Du kan have et nummer og derefter 4
550 *Du kan have et nummer og derefter 4
560 *Du kan have et nummer og derefter 4
570 *Du kan have et nummer og derefter 4
580 *Du kan have et nummer og derefter 4
590 *Du kan have et nummer og derefter 4
600 *Du kan have et nummer og derefter 4
610 *Du kan have et nummer og derefter 4
620 *Du kan have et nummer og derefter 4
630 *Du kan have et nummer og derefter 4
640 *Du kan have et nummer og derefter 4
650 *Du kan have et nummer og derefter 4
660 *Du kan have et nummer og derefter 4
670 *Du kan have et nummer og derefter 4
680 *Du kan have et nummer og derefter 4
690 *Du kan have et nummer og derefter 4
700 *Du kan have et nummer og derefter 4

```


Amdata

For et stykke tid siden bragte vi et program til Commodore 64 der lagrede data karakterer i stedet for de normale. Her er en Amstrad udgave. Karaktererne er pakket i MODE 1 og når med lys-bla skrift (DK 1) eller INK (2)

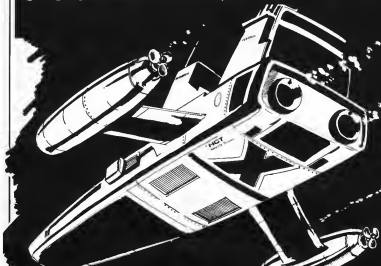
Caslen Lyngje Jensen



Amstrad
 128K
 128K
 128K

100 SYMBOL	AFTER 35	540 SYMBOL	75, 128, 66, 66, 66, 66, 99, 128
110 SYMBOL	27, 14, 14, 14, 24, 24, 0, 24	550 SYMBOL	90, 128, 66, 66, 128, 56, 56, 56
120 SYMBOL	24, 72, 109, 109	560 SYMBOL	81, 128, 66, 66, 66, 70, 70, 124
130 SYMBOL	25, 72, 72, 256, 72, 256, 108, 108	570 SYMBOL	82, 124, 66, 66, 128, 98, 98, 98
140 SYMBOL	24, 24, 126, 64, 126, 2, 126, 24	580 SYMBOL	87, 128, 66, 66, 124, 2, 98, 124
150 SYMBOL	37, 227, 166, 256, 24, 55, 101, 199	590 SYMBOL	84, 124, 14, 14, 14, 24, 24, 24
155 SYMBOL	28, 56, 40, 56, 115, 92, 92, 113	600 SYMBOL	85, 66, 66, 66, 66, 98, 98, 126
160 SYMBOL	29, 14, 24, 24	610 SYMBOL	24, 66, 66, 66, 66, 98, 102, 60
170 SYMBOL	60, 4, 28, 68, 32, 68, 28, 6	620 SYMBOL	87, 66, 66, 66, 66, 106, 110, 60
180 SYMBOL	41, 96, 56, 12, 4, 12, 56, 96	630 SYMBOL	88, 64, 102, 60, 24, 60, 102, 64
190 SYMBOL	42, 16, 84, 56, 254, 56, 84, 16	640 SYMBOL	89, 64, 64, 64, 124, 24, 24, 24
200 SYMBOL	43, 0, 14, 16, 124, 14, 16	650 SYMBOL	90, 124, 2, 6, 12, 24, 48, 126
210 SYMBOL	44, 0, 0, 0, 0, 0, 14, 24, 24	660 SYMBOL	91, 128, 70, 78, 90, 114, 98, 124
220 SYMBOL	45, 0, 0, 0, 60	665 SYMBOL	92, 32, 48, 16, 24, 8, 12, 4
230 SYMBOL	46, 0, 0, 0, 0, 0, 14, 24	670 SYMBOL	93, 60, 0, 126, 66, 126, 98, 98
235 SYMBOL	47, 4, 12, 8, 24, 16, 48, 32	675 SYMBOL	94, 14, 24, 6, 12, 6
240 SYMBOL	48, 124, 66, 66, 98, 98, 98, 124	680 SYMBOL	97, 0, 0, 124, 4, 124, 74, 124
250 SYMBOL	49, 24, 24, 6, 6, 8, 28, 28	687 SYMBOL	94, 16, 56, 124, 16, 16, 56, 56
260 SYMBOL	50, 126, 2, 2, 126, 64, 70, 126	690 SYMBOL	98, 94, 94, 124, 60, 60, 100, 124
270 SYMBOL	51, 126, 2, 2, 62, 6, 6, 126	700 SYMBOL	99, 0, 0, 124, 64, 64, 94, 124
280 SYMBOL	52, 64, 64, 64, 70, 126, 6, 6	710 SYMBOL	100, 12, 12, 124, 68, 68, 100, 124
290 SYMBOL	53, 126, 66, 64, 126, 2, 98, 124	720 SYMBOL	101, 0, 0, 124, 68, 124, 94, 124
300 SYMBOL	54, 124, 68, 64, 126, 70, 70, 124	730 SYMBOL	102, 40, 36, 32, 112, 94, 94, 94
310 SYMBOL	55, 126, 68, 2, 14, 6, 6, 6	740 SYMBOL	103, 0, 0, 124, 60, 68, 124, 12, 124
320 SYMBOL	56, 126, 64, 64, 126, 98, 98, 124	750 SYMBOL	104, 64, 64, 124, 68, 68, 100, 100
330 SYMBOL	57, 126, 64, 64, 126, 6, 6, 6	760 SYMBOL	105, 0, 24, 0, 14, 14, 24, 24
340 SYMBOL	58, 0, 0, 14, 24, 0, 14, 24	770 SYMBOL	106, 0, 12, 0, 64, 4, 74, 124
350 SYMBOL	59, 0, 0, 14, 24, 0, 14, 24, 24	780 SYMBOL	107, 64, 72, 72, 124, 68, 100, 100
355 SYMBOL	60, 2, 14, 56, 94, 56, 14, 2	790 SYMBOL	108, 14, 14, 14, 14, 24, 24, 24
360 SYMBOL	61, 0, 0, 60, 0, 60	800 SYMBOL	109, 0, 0, 124, 74, 74, 106, 106
365 SYMBOL	62, 64, 112, 24, 6, 24, 112, 64	810 SYMBOL	110, 0, 0, 124, 68, 68, 100, 100
370 SYMBOL	63, 126, 66, 2, 50, 24, 0, 24	820 SYMBOL	111, 0, 0, 124, 68, 68, 100, 124
380 SYMBOL	64, 124, 72, 72, 124, 104, 104, 110	830 SYMBOL	112, 0, 0, 124, 68, 100, 124, 94, 94
400 SYMBOL	65, 62, 34, 34, 124, 98, 98, 98	840 SYMBOL	113, 0, 0, 124, 68, 74, 124, 12, 12
410 SYMBOL	66, 124, 68, 68, 124, 98, 98, 126	850 SYMBOL	114, 0, 0, 124, 64, 64, 94, 94
420 SYMBOL	67, 124, 66, 64, 64, 94, 94, 124	860 SYMBOL	115, 0, 0, 124, 64, 124, 12, 124
430 SYMBOL	68, 124, 66, 66, 66, 94, 94, 124	870 SYMBOL	116, 32, 32, 112, 32, 32, 36, 60
440 SYMBOL	69, 124, 64, 64, 124, 94, 94, 124	880 SYMBOL	117, 0, 0, 68, 68, 68, 100, 124
450 SYMBOL	70, 126, 64, 64, 120, 94, 94, 94	890 SYMBOL	118, 0, 0, 60, 60, 60, 108, 54
460 SYMBOL	71, 124, 64, 64, 64, 102, 98, 124	900 SYMBOL	119, 0, 0, 66, 66, 74, 106, 126
470 SYMBOL	72, 66, 66, 66, 124, 94, 94, 98	910 SYMBOL	120, 0, 0, 108, 56, 56, 102, 60
480 SYMBOL	73, 24, 0, 14, 16, 24, 24, 24	920 SYMBOL	121, 0, 0, 60, 60, 100, 124, 4, 124
490 SYMBOL	74, 2, 2, 2, 2, 6, 70, 124	930 SYMBOL	122, 0, 0, 124, 12, 24, 48, 124
500 SYMBOL	75, 68, 68, 74, 124, 90, 98, 98	940 SYMBOL	123, 0, 0, 124, 74, 64, 100, 124
510 SYMBOL	76, 64, 64, 64, 64, 94, 98, 124	950 SYMBOL	124, 0, 0, 124, 64, 92, 74, 118
520 SYMBOL	77, 124, 74, 74, 66, 98, 98, 98	960 SYMBOL	125, 56, 0, 124, 4, 124, 74, 124
530 SYMBOL	78, 124, 66, 66, 66, 30, 98, 98	1000 SYMBOL	163, 124, 68, 64, 240, 94, 102, 25

U-båds manøvre



Denne ubådssimulator er Ma-
nøvre i en ydelse det bedste
program der er lavet til et
en NTX/SCIT. Det ryder i 5K
og kan få godt.
Du styrer med følgende taste:
A = Få den op
B = Få den ned
3 = Når du har indstillet stop-
station op
1 = Når du har indstillet 1 =
Cunat
venstre/højre = Døj

venstre/højre
Cunat op/ned = Døj ud/ind
Norte = Få lys tændt
P = Stopper i en du ligende
føle = Få indstillet tilstand
Zool = (Klarhed) i klarhed
Depth = Dybde
Cygler = Vælt bestyrelse
Ione = Afstand fra ubåd til
C = Fart

Depth = Warning = Advarsel
Ione =
Vælt angreb var du
D = Deltageren fra dig i de-
stoyeren
Cin = Deltagerens Ione
Nort af stoppe, når Ione = 0
Nort løber på 90 meters
dybde Ione = 0 og Depth
= 98 og Ione = 0, Ione du et
for 3-0 billeder. Døj ikke dy-

bere med 98 meter
For at starte skal alle be-
tyr skyde ned og du kan ik-
ke skyde fordi du løber dybe-
re end 10 meter
Når du har et 98 deltagere-
nes CSD kan du komme det
Ione det løber under 100 meter
Ione du skiftet af en dyb-
vandsbombe
God fornøjelse
Steen Jensen



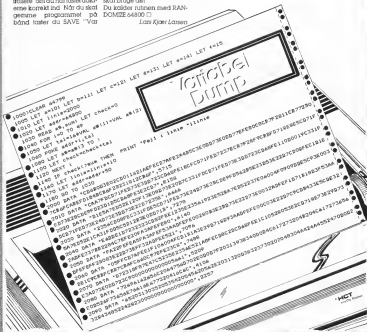
UP LET JOE... (The following text is a dense block of small, mostly illegible characters, likely a list of names or a technical specification, possibly related to the game's development or a list of participants.)

Variabel Dump

Variabel Dump til Spectrum 48 K udgører alle definerede variabler, simple såvel som dimensionerede tal og tekstvariabler, samt for-next variabler, og desuden vændes. Når du har indtastet programmet vil det automatisk kontrollere om du har tastet dataene korrekt ind. Når du skal gemme programmet på bånd taster du SAVE "Var

Dump" CODE 64800 492. Nu kan du hente programmet med CLEAR 64799 LOAD "Var Dump". Du skal blot være klar over, at du vil slette alle variabler når du loader programmet ind, - så du må luge programmet ind før du skal bruge det. Du kører rutinen med RANDOMIZE 64800 ☐

Lars Kjær Larsen



Grafplotter



Grafplotter tegner grafen for en hvilken som helst funktion du ønsker, når denne blot er indtastet i linie 90 efter DEF PNA(X)=
Grafplotter udregner max og min værdier for funktionen i intervallet Xmin - Xmax. De to værdier indtastes du i købslen af programmet.
Stepetæningen, du vælger, angiver den nøjagtighed, du vil beregne værdierne med. Na-

turigtvælger det længere tid at beregne mere nøjagtigt. Foruden at beregne de ønskede to værdier, tegnes grafen i højopløselig grafik og koordinatakseerne er også indtegnede.
Der er dog ikke angivet koordinater på dissesten man kan jo blot benytte grafen som skitse. □

Thomas Kaptevwicz

```

10 IF PEEK(40102)=169 THEN GO
20 BR41952
30 READ X1,X2,STEP THEN GO
40 PRINT "X1=XXXXX X2=XXXXX STEP
50 IF C=033303 THEN PRINT "DATE PLSJL" E
60
70 REM ----- FUNKTIONEN DEFINERING -----
80 REM
90 REM
100 DEF FN R(X)=0.140-SIN(X)
110 REM
120 REM ----- INITIALISERING -----
130 REM
140 PRINT "X1=XXXX
150 PRINT "X2=XXXX
160 PRINT "STEP=XXXX
170 PRINT "XMIN=XXXX
180 PRINT "XMAX=XXXX
190 PRINT "STEP=XXXX
200 REM
210 REM ----- MOVED PROGRAM -----
220 REM
230 GOTO 300
240 GOTO 300
250 GOTO 300
260 GOTO 300
270 GOTO 300
280 GOTO 300
290 GOTO 300
300 REM
310 GOTO 300
320 GOTO 300
330 GOTO 300
340 GOTO 300
350 GOTO 300
360 GOTO 300
370 GOTO 300
380 GOTO 300
390 GOTO 300
400 GOTO 300
410 GOTO 300
420 GOTO 300
430 GOTO 300
440 GOTO 300
450 GOTO 300
460 GOTO 300
470 GOTO 300
480 GOTO 300
490 GOTO 300
500 GOTO 300
510 GOTO 300
520 GOTO 300
530 GOTO 300
540 GOTO 300
550 GOTO 300
560 GOTO 300
570 GOTO 300
580 GOTO 300
590 GOTO 300
600 GOTO 300
610 GOTO 300
620 GOTO 300
630 GOTO 300
640 GOTO 300
650 GOTO 300
660 GOTO 300
670 GOTO 300
680 GOTO 300
690 GOTO 300
700 GOTO 300
710 GOTO 300
720 GOTO 300
730 GOTO 300
740 GOTO 300
750 GOTO 300
760 GOTO 300
770 GOTO 300
780 GOTO 300
790 GOTO 300
800 GOTO 300
810 GOTO 300
820 GOTO 300
830 GOTO 300
840 GOTO 300
850 GOTO 300
860 GOTO 300
870 GOTO 300
880 GOTO 300
890 GOTO 300
900 GOTO 300
910 GOTO 300
920 GOTO 300
930 GOTO 300
940 GOTO 300
950 GOTO 300
960 GOTO 300
970 GOTO 300
980 GOTO 300
990 GOTO 300

```

```

1000 DTRX 169.021.141.024.206.169.027.14
1010 DTRX 017.000.169.023.141.000.221.00
1020 DTRX 169.000.141.102.192.002.203.17
1030 DTRX 002.205.160.224.206.176.004.16
1040 DTRX 020.201.164.169.021.233.001.17
1050 DTRX 004.130.074.074.074.010.100.10
1060 DTRX 120.120.170.253.105.127.192.10
1070 DTRX 204.120.041.007.024.101.253.10
1080 DTRX 203.105.074.100.000.127.254.10
1090 DTRX 020.041.007.100.105.020.041.20
1100 DTRX 074.101.253.130.203.140.254.10
1110 DTRX 074.137.274.165.253.024.100.00
1120 DTRX 130.200.147.254.105.000.130.20
1130 DTRX 160.000.141.100.044.120.192.00
1140 DTRX 000.007.104.192.070.120.192.00
1150 DTRX 170.100.169.253.100.000.000.00
1160 DTRX 004.001.120.002.130.000.000.00
1170 DTRX 004.000.120.007.170.000.000.01
1180 DTRX 004.011.120.012.130.010.000.01
1190 DTRX 004.010.120.017.130.010.000.02
1200 DTRX 004.021.120.022.130.020.000.07
1210 DTRX 004.020.120.027.130.020.000.03
1220 DTRX 120.004.002.016.000.004.000.00
1230 DTRX 127.101.220.009.247.251.207.00
1240 DTRX 000.000.200.174.002.130.175.00
1250 DTRX 247.100.105.021.240.003.070.07
1260 DTRX 170.100.009.141.000.192.002.2
1270 DTRX 174.002.100.170.002.247.192.1
1280 DTRX 021.240.003.070.070.170.140.0
1290 DTRX 010.010.010.010.010.000.170.1
1300 DTRX 030.100.100.000.100.201.140.0
1310 DTRX 130.200.100.000.100.000.140.0
1320 DTRX 200.200.201.200.250.104.202.0
1330 DTRX 100.200.243.173.000.190.140.0
1340 DTRX 107.000.004.107.000.000.107.0
1350 DTRX 000.107.000.007.232.200.241.0
1360 DTRX 000.100.002.141.000.221.100.0
1370 DTRX 141.024.206.173.017.200.000.0
1380 DTRX 141.017.200.000.000.000

```

Jukebox



■ Du kan bruge enten hele programmet eller blot en blok fra det - hvis du vil sætte et musikstykke ind i dine Lambda-programmer. Det er et pokkers indlæsningsarbejde, men lyden er fin, og det er alle de melodier du altid har drømt om. □

Claud D. Sørensen
og Michael M. Jørgensen



OPLEVNING OG KONTROL

- Q = SHIFT + 1
- R = SHIFT + 2
- T = SHIFT + 3
- E = GRAPHICS + SHIFT + R

SMÅR BOKSTAVER = GRAPHICS + BOKSTAVET

GRAFIKTEGN = SOM VIST

CRASH LANDER



Spillet Crash Lander er en ny version af det gamle, og velkendte, Bomber som blev bragt ind på den danske bladt. Vi viser her en ny udgave af spillet, hvor der både er lyd, farver og brugedebejkrbare grafik. Selvs p spillet går l sin enkelhed ud på, at du skal bombe en storby så flad, at du kan lande helikndet. Spillet er menutryel

Kasper Våd

```

AMSTRAD 80011; use ddbio; (length 20)
10:  ; DIM LOCRES 1512
11:  ; DIM BOMBS 11; DIM SUI
12:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
13:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
14:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
15:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
16:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
17:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
18:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
19:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
20:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
21:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
22:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
23:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
24:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
25:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
26:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
27:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
28:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
29:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
30:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
31:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
32:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
33:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
34:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
35:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
36:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
37:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
38:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
39:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
40:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
41:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
42:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
43:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
44:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
45:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
46:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
47:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
48:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
49:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
50:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
51:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
52:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
53:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
54:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
55:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
56:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
57:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
58:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
59:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
60:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
61:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
62:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
63:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
64:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
65:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
66:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
67:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
68:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
69:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
70:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
71:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
72:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
73:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
74:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
75:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
76:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
77:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
78:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
79:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
80:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
81:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
82:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
83:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
84:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
85:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
86:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
87:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
88:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
89:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
90:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
91:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
92:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
93:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
94:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
95:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
96:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
97:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
98:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
99:  ; DIM WEN 21; DIM T-12
100: ; DIM WEN 21; DIM T-12

```

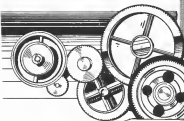

Mini Ram Editor

■ Også er de bedste programmer, både senese og spilleprogrammer skrevet i maskinkode for at opnå hurtighed. Hvis man ønsker at ændre på et BASIC program, i et oversættelsesprogram til dansk, får man problemer. Underlegnede skrev i øvrigt dette lille program med henblik på at oversætte de bestemte tekstbehandlingsprogrammer ANSWORD, således at menu/fejlspejden blev danskproget. Selvfølgelig RAM EDITOREN bruges ved, at man loader sit maskinkodeprogram ind i computeren (husk at ændre HOME med MEMORY kommandoen). Nu starter man så

RAM EDITOREN, hvorefter man bliver spurgt om start og slut adresse, på det område af hukommelsen der skal lyses (DUMP'as) ud på skærmen. På skærmen vises så hukommelsens indhold i hex form i ASCII form. Når man har fundet, hvortil RAM'ens tekststrege ligger, kan man så ændre disse (for CHANGE' d vs I), hvorefter man kan indtaste sin nye tekststreng. Hvis man ønsker at DUMP'as en ny adresse skal man bare taste '2'. Taster man '3' får man en pause i sin udskriftning og taster SPACE BAR' forbejder man efter pausen. □

Kasper Vad

MEM



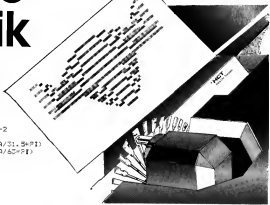
```
RAMTRAD PROGRAM, *** MINI RAM EDITOR ***
:0 ' MINI RAM EDITOR
:0 '
:0 MODE 2
:0 WINDOW#1,1,70,5,20: WINDOW#1,1,49,11,25: WINDOW#2,1,80,1,0
:0 LOCATE 22,1: PRINT "MEMORY DATA (hex)": LOCATE 60,1: PRINT "ASCII DATA"
:0 LOCATE 2,3: PRINT "ADR. 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 012
7456789ABCDEF"
:0 LOCATE 51,23: PRINT "1 = Change": LOCATE 51,24: PRINT "2 = Dump": LOCATE 51,2
51: PRINT "3 = Pause, SPACE = Continue"
:0 CLS#1
:0 INPUT#1,"Start adresse" :startadr: IF startadr<0 THEN startadr=startadr+256
:0 INPUT#1,"Slut adresse" :slutadr: IF slutadr<0 THEN slutadr=slutadr+256
:0 CLS#1: PRINT#1,"MEMORY DUMP: &:HEX$(startadr):" TO &:EX$(slutadr):
:0 CLS#2
:0 FOR memnum=startadr TO slutadr STEP 16
:0 PRINT#2,HEX$(memnum,4) " "
:0 FOR mem=0 TO 15: PRINT#2,HEX$(PEEK(memnum+mem),2) " "
:0 NEXT mem: PRINT#2, " "
:0 FOR mem=0 TO 15: asc:=PEEK(memnum+mem)
:0 PRINT#2,CHR$(24 AND asc):(27):CHR$(asc+(asc<46)+(asc<159)=159)+12
3+(asc<159):CHR$(24 AND asc):(27):
:0 :ns=INKEY$
:0 IF ns="1" THEN 250 ELSE IF ns="2" THEN 80
:0 IF ns="3" THEN WHILE INKEY$( " " : WEND
:0 NEXT mem
:0 :ns=" "
:0 DDTO 80
:0 CLS#1
:0 LOCATE 2,23: INPUT#1,"Change memory from location (hex) ",chstart
:0 INPUT#1,"Input characters to be inserted ",chars$
:0 chstart=chstart-1
:0 FOR loop=1 TO LEN(chars$)
:0 POKE chstart+loop,ASC(MID$(chars$,loop,1))
:0 NEXT loop
:0 GOTO 80
```


Mikro- grafik

■ Der skal ikke så meget til for at lave det grafik på Lambda ZX-81 Marathon eller Power 3000. Disse karte og 10 linjer er ganske effektive, men test selv ind og prøv □

Jakob Pedersen

```
10 FOR K=10 TO 100 STEP=2
20 FOR A=0 TO 63
30 PLOT P, 21+K+COS (A/31.5+PI)
40 PLOT A, 21+K+SIN (A/63+PI)
50 NEXT A
60 NEXT K
70 GO TO 70
80 CLS
100 SAVE "JPG"
110 RUN
```



```
700 REM *****
800 REM * SPILLEPLAN *
810 REM *****
820 PRINT "(LAR)*****ODSUD 1280PRINT *****
830 X=117+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) *****
840 FOR A=1 TO 3
850 FOR B=1 TO 3
860 X=117+3A+B+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) | | | B"
870 NEXT B
880 X=117+3A+B+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) | | | B"
890 NEXT A
900 FOR B=1 TO 3
910 X=117+18+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) | | | B"
920 NEXT B
930 X=117+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) *****
940 X=117+180000 1280PRINT "RVS ONS(RVS OFF) *****
950 RETURN
960 *
970 REM *****
980 REM * BRIFPLACING *
990 REM *****
1000 GOTO 110
1010 FOR A=1 TO 18+3A+180000 1280PRINT PA
1020 IF PA=10 THEN PA=1
1030 X=KCC+1+4INT(1.1+4.3)*3377+32N(CA+1)/A+180000 1280PRINT PA
1040 IF PA=18 THEN B=1+1
1050 NEXT A
1060 RETURN
1070 *
1080 REM *****
1090 REM * BRIFLYDING *
1100 REM *****
1110 T=18+11+11+180000 1280PRINT "TRIN NUMBER "T
1120 X=117+180000 1280PRINT "VILKEN BRIG. BRIG. FLYTTES (GRØ VEDTØR)"
1130 IF VAL(BR1) OR VAL(BR2) THEN 1120
1140 BR=VAL(BR1)
1150 FOR A=1 TO 4
1160 IF P1=0 THEN BR1 THEN 1150
1170 NEXT A
1180 GO TO 1120
1190 P1=23+BR1+K BR2+3+18+180000 1280PRINT "BR1 BR2 BR3 BR4"
1200 RETURN
```

```
1210 *
1220 REM *****
1230 REM * SPILLE UDROGDESTILLING *
1240 REM *****
1250 FOR A=1 TO 18
1260 PA=1+18
1270 HP=1+18
1280 NEXT A
1290 H=0+18
1300 RETURN
1310 *
1320 REM *****
1330 REM * PRINTPOSITION *
1340 REM *****
1350 PRINT "INDRE"
1360 IF T=18 THEN PRINT "INDRE"
1370 PRINT 21.4+18PRINT
1380 RETURN
```




```

100 REM *****
110 REM *****
120 IF DIMS THEN GOTO 30:RETURN 340
130 DIM A(100):DIM B(100):DIM C(100):DIM D(100)
140 DIM S(100)
150 DIM *****
160 DIM *****
170 DIM *****
180 IF DIMS THEN GOTO 30:RETURN 340
190 DIM *****
200 DIM *****
210 DIM *****
220 DIM *****
230 DIM *****
240 DIM *****
250 DIM *****
260 DIM *****
270 DIM *****
280 DIM *****
290 DIM *****
300 DIM *****
310 DIM *****
320 DIM *****
330 DIM *****
340 DIM *****
350 DIM *****
360 DIM *****
370 DIM *****
380 DIM *****
390 DIM *****
400 DIM *****
410 DIM *****
420 DIM *****
430 DIM *****
440 DIM *****
450 DIM *****
460 DIM *****
470 DIM *****
480 DIM *****
490 DIM *****
500 DIM *****
510 DIM *****
520 DIM *****
530 DIM *****
540 DIM *****
550 DIM *****
560 DIM *****
570 DIM *****
580 DIM *****
590 DIM *****
600 DIM *****
610 DIM *****
620 DIM *****
630 DIM *****
640 DIM *****
650 DIM *****
660 DIM *****
670 DIM *****
680 DIM *****
690 DIM *****
700 DIM *****
710 DIM *****
720 DIM *****
730 DIM *****
740 DIM *****
750 DIM *****
760 DIM *****
770 DIM *****
780 DIM *****
790 DIM *****
800 DIM *****
810 DIM *****
820 DIM *****
830 DIM *****
840 DIM *****
850 DIM *****
860 DIM *****
870 DIM *****
880 DIM *****
890 DIM *****
900 DIM *****
910 DIM *****
920 DIM *****
930 DIM *****
940 DIM *****
950 DIM *****
960 DIM *****
970 DIM *****
980 DIM *****
990 DIM *****

```

```

1000 COLOR 2
1010 LOCATE 25,1:PRINT "*****"
1020 LOCATE 25,1:PRINT "*****"
1030 COLOR 15:GOTO 140
1040 *****
1050 *****
1060 *****
1070 *****
1080 *****
1090 *****
1100 *****
1110 *****
1120 *****
1130 *****
1140 *****
1150 *****
1160 *****
1170 *****
1180 *****
1190 *****
1200 *****
1210 *****
1220 *****
1230 *****
1240 *****
1250 *****
1260 *****
1270 *****
1280 *****
1290 *****
1300 *****
1310 *****
1320 *****
1330 *****
1340 *****
1350 *****
1360 *****
1370 *****
1380 *****
1390 *****
1400 *****
1410 *****
1420 *****
1430 *****
1440 *****
1450 *****
1460 *****
1470 *****
1480 *****
1490 *****
1500 *****
1510 *****
1520 *****
1530 *****
1540 *****
1550 *****
1560 *****
1570 *****
1580 *****
1590 *****
1600 *****
1610 *****
1620 *****
1630 *****
1640 *****
1650 *****
1660 *****
1670 *****
1680 *****
1690 *****
1700 *****
1710 *****
1720 *****
1730 *****
1740 *****
1750 *****
1760 *****
1770 *****
1780 *****
1790 *****
1800 *****
1810 *****
1820 *****
1830 *****
1840 *****
1850 *****
1860 *****
1870 *****
1880 *****
1890 *****
1900 *****
1910 *****
1920 *****
1930 *****
1940 *****
1950 *****
1960 *****
1970 *****
1980 *****
1990 *****

```



SOFT

Debug



Memograph/ Memotech halvdelen af Istrungen kaldes Den kommer her

```

1100 FOR I=0 TO 255
1110 LET Y=HELP(408)+95
1120 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1130 PLOT (X+127,Y)
1140 NEXT I
1150 GOTO 1100
1160 FOR I=0 TO 255
1170 LET Y=HELP(408)+95
1180 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1190 PLOT (X+127,Y)
1200 NEXT I
1210 FOR I=0 TO 255
1220 LET Y=HELP(408)+95
1230 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1240 PLOT (X+127,Y)
1250 NEXT I
1260 FOR I=0 TO 255
1270 LET Y=HELP(408)+95
1280 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1290 PLOT (X+127,Y)
1300 NEXT I
1310 FOR I=0 TO 255
1320 LET Y=HELP(408)+95
1330 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1340 PLOT (X+127,Y)
1350 NEXT I
1360 FOR I=0 TO 255
1370 LET Y=HELP(408)+95
1380 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1390 PLOT (X+127,Y)
1400 NEXT I
1410 FOR I=0 TO 255
1420 LET Y=HELP(408)+95
1430 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1440 PLOT (X+127,Y)
1450 NEXT I
1460 FOR I=0 TO 255
1470 LET Y=HELP(408)+95
1480 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1490 PLOT (X+127,Y)
1500 NEXT I
1510 FOR I=0 TO 255
1520 LET Y=HELP(408)+95
1530 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1540 PLOT (X+127,Y)
1550 NEXT I
1560 FOR I=0 TO 255
1570 LET Y=HELP(408)+95
1580 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1590 PLOT (X+127,Y)
1600 NEXT I
1610 FOR I=0 TO 255
1620 LET Y=HELP(408)+95
1630 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1640 PLOT (X+127,Y)
1650 NEXT I
1660 FOR I=0 TO 255
1670 LET Y=HELP(408)+95
1680 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1690 PLOT (X+127,Y)
1700 NEXT I
1710 FOR I=0 TO 255
1720 LET Y=HELP(408)+95
1730 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1740 PLOT (X+127,Y)
1750 NEXT I
1760 FOR I=0 TO 255
1770 LET Y=HELP(408)+95
1780 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1790 PLOT (X+127,Y)
1800 NEXT I
1810 FOR I=0 TO 255
1820 LET Y=HELP(408)+95
1830 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1840 PLOT (X+127,Y)
1850 NEXT I
1860 FOR I=0 TO 255
1870 LET Y=HELP(408)+95
1880 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1890 PLOT (X+127,Y)
1900 NEXT I
1910 FOR I=0 TO 255
1920 LET Y=HELP(408)+95
1930 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1940 PLOT (X+127,Y)
1950 NEXT I
1960 FOR I=0 TO 255
1970 LET Y=HELP(408)+95
1980 IF Y=0 OR Y=127 OR Y=128 THEN GOTO 1150
1990 PLOT (X+127,Y)

```

Graffiti



Du skal holde styr på en ungdomsforbryder der løber rundt i et to-etagers højhus og overmale væggene med graffiti sløssed

Nen skal undgå at blive fanget af vagtmændene der følger ham overalt i skyskraberen. Betjenten kan holde hen ved at lægge en bombe (jovstik ned, keyboad 9), som eksploserer kort tid efter. Vagt påoldmanden der kun, hvis han er lige over bomben under eksplosionen selv om han der vover det ikke løbge, inden en kollega dukker op. På hver etage er der to elevators, en op og en ned. Ved hjælp af dem kan vores morder bevæge sig rundt i huset. Graffiti'en skrives på væggen ved at trykke tre eller ni

Bogstavene skal skrives i den rigtige rækkefølge. Det første skal skrives i højre for elevatoren. På en skærmrør kan du se, hvilke etager der er skrevet færdige. Et alle etager overmalede går du videre til et nyt hus

Torben og Olav Kjøv

```

1 LET H=0:GOTO 1
2 REM Graffiti graffiti
3 FOR #=100 TO 1000:GOTO 3
4 GOTO 4
5 GOTO 5
6 GOTO 6
7 GOTO 7
8 GOTO 8
9 GOTO 9
10 GOTO 10
11 GOTO 11
12 GOTO 12
13 GOTO 13
14 GOTO 14
15 GOTO 15
16 GOTO 16
17 GOTO 17
18 GOTO 18
19 GOTO 19
20 GOTO 20
21 GOTO 21
22 GOTO 22
23 GOTO 23
24 GOTO 24
25 GOTO 25
26 GOTO 26
27 GOTO 27
28 GOTO 28
29 GOTO 29
30 GOTO 30
31 GOTO 31
32 GOTO 32
33 GOTO 33
34 GOTO 34
35 GOTO 35
36 GOTO 36
37 GOTO 37
38 GOTO 38
39 GOTO 39
40 GOTO 40
41 GOTO 41
42 GOTO 42
43 GOTO 43
44 GOTO 44
45 GOTO 45
46 GOTO 46
47 GOTO 47
48 GOTO 48
49 GOTO 49
50 GOTO 50
51 GOTO 51
52 GOTO 52
53 GOTO 53
54 GOTO 54
55 GOTO 55
56 GOTO 56
57 GOTO 57
58 GOTO 58
59 GOTO 59
60 GOTO 60
61 GOTO 61
62 GOTO 62
63 GOTO 63
64 GOTO 64
65 GOTO 65
66 GOTO 66
67 GOTO 67
68 GOTO 68
69 GOTO 69
70 GOTO 70
71 GOTO 71
72 GOTO 72
73 GOTO 73
74 GOTO 74
75 GOTO 75
76 GOTO 76
77 GOTO 77
78 GOTO 78
79 GOTO 79
80 GOTO 80
81 GOTO 81
82 GOTO 82
83 GOTO 83
84 GOTO 84
85 GOTO 85
86 GOTO 86
87 GOTO 87
88 GOTO 88
89 GOTO 89
90 GOTO 90
91 GOTO 91
92 GOTO 92
93 GOTO 93
94 GOTO 94
95 GOTO 95
96 GOTO 96
97 GOTO 97
98 GOTO 98
99 GOTO 99
100 GOTO 100
101 GOTO 101
102 GOTO 102
103 GOTO 103
104 GOTO 104
105 GOTO 105
106 GOTO 106
107 GOTO 107
108 GOTO 108
109 GOTO 109
110 GOTO 110
111 GOTO 111
112 GOTO 112
113 GOTO 113
114 GOTO 114
115 GOTO 115
116 GOTO 116
117 GOTO 117
118 GOTO 118
119 GOTO 119
120 GOTO 120
121 GOTO 121
122 GOTO 122
123 GOTO 123
124 GOTO 124
125 GOTO 125
126 GOTO 126
127 GOTO 127
128 GOTO 128
129 GOTO 129
130 GOTO 130
131 GOTO 131
132 GOTO 132
133 GOTO 133
134 GOTO 134
135 GOTO 135
136 GOTO 136
137 GOTO 137
138 GOTO 138
139 GOTO 139
140 GOTO 140
141 GOTO 141
142 GOTO 142
143 GOTO 143
144 GOTO 144
145 GOTO 145
146 GOTO 146
147 GOTO 147
148 GOTO 148
149 GOTO 149
150 GOTO 150
151 GOTO 151
152 GOTO 152
153 GOTO 153
154 GOTO 154
155 GOTO 155
156 GOTO 156
157 GOTO 157
158 GOTO 158
159 GOTO 159
160 GOTO 160
161 GOTO 161
162 GOTO 162
163 GOTO 163
164 GOTO 164
165 GOTO 165
166 GOTO 166
167 GOTO 167
168 GOTO 168
169 GOTO 169
170 GOTO 170
171 GOTO 171
172 GOTO 172
173 GOTO 173
174 GOTO 174
175 GOTO 175
176 GOTO 176
177 GOTO 177
178 GOTO 178
179 GOTO 179
180 GOTO 180
181 GOTO 181
182 GOTO 182
183 GOTO 183
184 GOTO 184
185 GOTO 185
186 GOTO 186
187 GOTO 187
188 GOTO 188
189 GOTO 189
190 GOTO 190
191 GOTO 191
192 GOTO 192
193 GOTO 193
194 GOTO 194
195 GOTO 195
196 GOTO 196
197 GOTO 197
198 GOTO 198
199 GOTO 199
200 GOTO 200
201 GOTO 201
202 GOTO 202
203 GOTO 203
204 GOTO 204
205 GOTO 205
206 GOTO 206
207 GOTO 207
208 GOTO 208
209 GOTO 209
210 GOTO 210
211 GOTO 211
212 GOTO 212
213 GOTO 213
214 GOTO 214
215 GOTO 215
216 GOTO 216
217 GOTO 217
218 GOTO 218
219 GOTO 219
220 GOTO 220
221 GOTO 221
222 GOTO 222
223 GOTO 223
224 GOTO 224
225 GOTO 225
226 GOTO 226
227 GOTO 227
228 GOTO 228
229 GOTO 229
230 GOTO 230
231 GOTO 231
232 GOTO 232
233 GOTO 233
234 GOTO 234
235 GOTO 235
236 GOTO 236
237 GOTO 237
238 GOTO 238
239 GOTO 239
240 GOTO 240
241 GOTO 241
242 GOTO 242
243 GOTO 243
244 GOTO 244
245 GOTO 245
246 GOTO 246
247 GOTO 247
248 GOTO 248
249 GOTO 249
250 GOTO 250
251 GOTO 251
252 GOTO 252
253 GOTO 253
254 GOTO 254
255 GOTO 255
256 GOTO 256
257 GOTO 257
258 GOTO 258
259 GOTO 259
260 GOTO 260
261 GOTO 261
262 GOTO 262
263 GOTO 263
264 GOTO 264
265 GOTO 265
266 GOTO 266
267 GOTO 267
268 GOTO 268
269 GOTO 269
270 GOTO 270
271 GOTO 271
272 GOTO 272
273 GOTO 273
274 GOTO 274
275 GOTO 275
276 GOTO 276
277 GOTO 277
278 GOTO 278
279 GOTO 279
280 GOTO 280
281 GOTO 281
282 GOTO 282
283 GOTO 283
284 GOTO 284
285 GOTO 285
286 GOTO 286
287 GOTO 287
288 GOTO 288
289 GOTO 289
290 GOTO 290
291 GOTO 291
292 GOTO 292
293 GOTO 293
294 GOTO 294
295 GOTO 295
296 GOTO 296
297 GOTO 297
298 GOTO 298
299 GOTO 299
300 GOTO 300
301 GOTO 301
302 GOTO 302
303 GOTO 303
304 GOTO 304
305 GOTO 305
306 GOTO 306
307 GOTO 307
308 GOTO 308
309 GOTO 309
310 GOTO 310
311 GOTO 311
312 GOTO 312
313 GOTO 313
314 GOTO 314
315 GOTO 315
316 GOTO 316
317 GOTO 317
318 GOTO 318
319 GOTO 319
320 GOTO 320
321 GOTO 321
322 GOTO 322
323 GOTO 323
324 GOTO 324
325 GOTO 325
326 GOTO 326
327 GOTO 327
328 GOTO 328
329 GOTO 329
330 GOTO 330
331 GOTO 331
332 GOTO 332
333 GOTO 333
334 GOTO 334
335 GOTO 335
336 GOTO 336
337 GOTO 337
338 GOTO 338
339 GOTO 339
340 GOTO 340
341 GOTO 341
342 GOTO 342
343 GOTO 343
344 GOTO 344
345 GOTO 345
346 GOTO 346
347 GOTO 347
348 GOTO 348
349 GOTO 349
350 GOTO 350
351 GOTO 351
352 GOTO 352
353 GOTO 353
354 GOTO 354
355 GOTO 355
356 GOTO 356
357 GOTO 357
358 GOTO 358
359 GOTO 359
360 GOTO 360
361 GOTO 361
362 GOTO 362
363 GOTO 363
364 GOTO 364
365 GOTO 365
366 GOTO 366
367 GOTO 367
368 GOTO 368
369 GOTO 369
370 GOTO 370
371 GOTO 371
372 GOTO 372
373 GOTO 373
374 GOTO 374
375 GOTO 375
376 GOTO 376
377 GOTO 377
378 GOTO 378
379 GOTO 379
380 GOTO 380
381 GOTO 381
382 GOTO 382
383 GOTO 383
384 GOTO 384
385 GOTO 385
386 GOTO 386
387 GOTO 387
388 GOTO 388
389 GOTO 389
390 GOTO 390
391 GOTO 391
392 GOTO 392
393 GOTO 393
394 GOTO 394
395 GOTO 395
396 GOTO 396
397 GOTO 397
398 GOTO 398
399 GOTO 399
400 GOTO 400
401 GOTO 401
402 GOTO 402
403 GOTO 403
404 GOTO 404
405 GOTO 405
406 GOTO 406
407 GOTO 407
408 GOTO 408
409 GOTO 409
410 GOTO 410
411 GOTO 411
412 GOTO 412
413 GOTO 413
414 GOTO 414
415 GOTO 415
416 GOTO 416
417 GOTO 417
418 GOTO 418
419 GOTO 419
420 GOTO 420
421 GOTO 421
422 GOTO 422
423 GOTO 423
424 GOTO 424
425 GOTO 425
426 GOTO 426
427 GOTO 427
428 GOTO 428
429 GOTO 429
430 GOTO 430
431 GOTO 431
432 GOTO 432
433 GOTO 433
434 GOTO 434
435 GOTO 435
436 GOTO 436
437 GOTO 437
438 GOTO 438
439 GOTO 439
440 GOTO 440
441 GOTO 441
442 GOTO 442
443 GOTO 443
444 GOTO 444
445 GOTO 445
446 GOTO 446
447 GOTO 447
448 GOTO 448
449 GOTO 449
450 GOTO 450
451 GOTO 451
452 GOTO 452
453 GOTO 453
454 GOTO 454
455 GOTO 455
456 GOTO 456
457 GOTO 457
458 GOTO 458
459 GOTO 459
460 GOTO 460
461 GOTO 461
462 GOTO 462
463 GOTO 463
464 GOTO 464
465 GOTO 465
466 GOTO 466
467 GOTO 467
468 GOTO 468
469 GOTO 469
470 GOTO 470
471 GOTO 471
472 GOTO 472
473 GOTO 473
474 GOTO 474
475 GOTO 475
476 GOTO 476
477 GOTO 477
478 GOTO 478
479 GOTO 479
480 GOTO 480
481 GOTO 481
482 GOTO 482
483 GOTO 483
484 GOTO 484
485 GOTO 485
486 GOTO 486
487 GOTO 487
488 GOTO 488
489 GOTO 489
490 GOTO 490
491 GOTO 491
492 GOTO 492
493 GOTO 493
494 GOTO 494
495 GOTO 495
496 GOTO 496
497 GOTO 497
498 GOTO 498
499 GOTO 499
500 GOTO 500
501 GOTO 501
502 GOTO 502
503 GOTO 503
504 GOTO 504
505 GOTO 505
506 GOTO 506
507 GOTO 507
508 GOTO 508
509 GOTO 509
510 GOTO 510
511 GOTO 511
512 GOTO 512
513 GOTO 513
514 GOTO 514
515 GOTO 515
516 GOTO 516
517 GOTO 517
518 GOTO 518
519 GOTO 519
520 GOTO 520
521 GOTO 521
522 GOTO 522
523 GOTO 523
524 GOTO 524
525 GOTO 525
526 GOTO 526
527 GOTO 527
528 GOTO 528
529 GOTO 529
530 GOTO 530
531 GOTO 531
532 GOTO 532
533 GOTO 533
534 GOTO 534
535 GOTO 535
536 GOTO 536
537 GOTO 537
538 GOTO 538
539 GOTO 539
540 GOTO 540
541 GOTO 541
542 GOTO 542
543 GOTO 543
544 GOTO 544
545 GOTO 545
546 GOTO 546
547 GOTO 547
548 GOTO 548
549 GOTO 549
550 GOTO 550
551 GOTO 551
552 GOTO 552
553 GOTO 553
554 GOTO 554
555 GOTO 555
556 GOTO 556
557 GOTO 557
558 GOTO 558
559 GOTO 559
560 GOTO 560
561 GOTO 561
562 GOTO 562
563 GOTO 563
564 GOTO 564
565 GOTO 565
566 GOTO 566
567 GOTO 567
568 GOTO 568
569 GOTO 569
570 GOTO 570
571 GOTO 571
572 GOTO 572
573 GOTO 573
574 GOTO 574
575 GOTO 575
576 GOTO 576
577 GOTO 577
578 GOTO 578
579 GOTO 579
580 GOTO 580
581 GOTO 581
582 GOTO 582
583 GOTO 583
584 GOTO 584
585 GOTO 585
586 GOTO 586
587 GOTO 587
588 GOTO 588
589 GOTO 589
590 GOTO 590
591 GOTO 591
592 GOTO 592
593 GOTO 593
594 GOTO 594
595 GOTO 595
596 GOTO 596
597 GOTO 597
598 GOTO 598
599 GOTO 599
600 GOTO 600
601 GOTO 601
602 GOTO 602
603 GOTO 603
604 GOTO 604
605 GOTO 605
606 GOTO 606
607 GOTO 607
608 GOTO 608
609 GOTO 609
610 GOTO 610
611 GOTO 611
612 GOTO 612
613 GOTO 613
614 GOTO 614
615 GOTO 615
616 GOTO 616
617 GOTO 617
618 GOTO 618
619 GOTO 619
620 GOTO 620
621 GOTO 621
622 GOTO 622
623 GOTO 623
624 GOTO 624
625 GOTO 625
626 GOTO 626
627 GOTO 627
628 GOTO 628
629 GOTO 629
630 GOTO 630
631 GOTO 631
632 GOTO 632
633 GOTO 633
634 GOTO 634
635 GOTO 635
636 GOTO 636
637 GOTO 637
638 GOTO 638
639 GOTO 639
640 GOTO 640
641 GOTO 641
642 GOTO 642
643 GOTO 643
644 GOTO 644
645 GOTO 645
646 GOTO 646
647 GOTO 647
648 GOTO 648
649 GOTO 649
650 GOTO 650
651 GOTO 651
652 GOTO 652
653 GOTO 653
654 GOTO 654
655 GOTO 655
656 GOTO 656
657 GOTO 657
658 GOTO 658
659 GOTO 659
660 GOTO 660
661 GOTO 661
662 GOTO 662
663 GOTO 663
664 GOTO 664
665 GOTO 665
666 GOTO 666
667 GOTO 667
668 GOTO 668
669 GOTO 669
670 GOTO 670
671 GOTO 671
672 GOTO 672
673 GOTO 673
674 GOTO 674
675 GOTO 675
676 GOTO 676
677 GOTO 677
678 GOTO 678
679 GOTO 679
680 GOTO 680
681 GOTO 681
682 GOTO 682
683 GOTO 683
684 GOTO 684
685 GOTO 685
686 GOTO 686
687 GOTO 687
688 GOTO 688
689 GOTO 689
690 GOTO 690
691 GOTO 691
692 GOTO 692
693 GOTO 693
694 GOTO 694
695 GOTO 695
696 GOTO 696
697 GOTO 697
698 GOTO 698
699 GOTO 699
700 GOTO 700
701 GOTO 701
702 GOTO 702
703 GOTO 703
704 GOTO 704
705 GOTO 705
706 GOTO 706
707 GOTO 707
708 GOTO 708
709 GOTO 709
710 GOTO 710
711 GOTO 711
712 GOTO 712
713 GOTO 713
714 GOTO 714
715 GOTO 715
716 GOTO 716
717 GOTO 717
718 GOTO 718
719 GOTO 719
720 GOTO 720
721 GOTO 721
722 GOTO 722
723 GOTO 723
724 GOTO 724
725 GOTO 725
726 GOTO 726
727 GOTO 727
728 GOTO 728
729 GOTO 729
730 GOTO 730
731 GOTO 731
732 GOTO 732
733 GOTO 733
734 GOTO 734
735 GOTO 735
736 GOTO 736
737 GOTO 737
738 GOTO 738
739 GOTO 739
740 GOTO 740
741 GOTO 741
742 GOTO 742
743 GOTO 743
744 GOTO 744
745 GOTO 745
746 GOTO 746
747 GOTO 747
748 GOTO 748
749 GOTO 749
750 GOTO 750
751 GOTO 751
752 GOTO 752
753 GOTO 753
754 GOTO 754
755 GOTO 755
756 GOTO 756
757 GOTO 757
758 GOTO 758
759 GOTO 759
760 GOTO 760
761 GOTO 761
762 GOTO 762
763 GOTO 763
764 GOTO 764
765 GOTO 765
766 GOTO 766
767 GOTO 767
768 GOTO 768
769 GOTO 769
770 GOTO 770
771 GOTO 771
772 GOTO 772
773 GOTO 773
774 GOTO 774
775 GOTO 775
776 GOTO 776
777 GOTO 777
778 GOTO 778
779 GOTO 779
780 GOTO 780
781 GOTO 781
782 GOTO 782
783 GOTO 783
784 GOTO 784
785 GOTO 785
786 GOTO 786
787 GOTO 787
788 GOTO 788
789 GOTO 789
790 GOTO 790
791 GOTO 791
792 GOTO 792
793 GOTO 793
794 GOTO 794
795 GOTO 795
796 GOTO 796
797 GOTO 797
798 GOTO 798
799 GOTO 799
800 GOTO 800
801 GOTO 801
802 GOTO 802
803 GOTO 803
804 GOTO 804
805 GOTO 805
806 GOTO 806
807 GOTO 807
808 GOTO 808
809 GOTO 809
810 GOTO 810
811 GOTO 811
812 GOTO 812
813 GOTO 813
814 GOTO 814
815 GOTO 815
816 GOTO 816
817 GOTO 817
818 GOTO 818
819 GOTO 819
820 GOTO 820
821 GOTO 821
822 GOTO 822
823 GOTO 823
824 GOTO 824
825 GOTO 825
826 GOTO 826
827 GOTO 827
828 GOTO 828
829 GOTO 829
830 GOTO 830
831 GOTO 831
832 GOTO 832
833 GOTO 833
834 GOTO 834
835 GOTO 835
836 GOTO 836
837 GOTO 837
838 GOTO 838
839 GOTO 839
840 GOTO 840
841 GOTO 841
842 GOTO 842
843 GOTO 843
844 GOTO 844
845 GOTO 845
846 GOTO 846
847 GOTO 847
848 GOTO 848
849 GOTO 849
850 GOTO 850
851 GOTO 851
852 GOTO 852
853 GOTO 853
854 GOTO 854
855 GOTO 855
856 GOTO 856
857 GOTO 857
858 GOTO 858
859 GOTO 859
860 GOTO 860
861 GOTO 861
862 GOTO 862
863 GOTO 863
864 GOTO 864
865 GOTO 865
866 GOTO 866
867 GOTO 867
868 GOTO 868
869 GOTO 869
870 GOTO 870
871 GOTO 871
872 GOTO 872
873 GOTO 873
874 GOTO 874
875 GOTO 875
876 GOTO 876
877 GOTO 877
878 GOTO 878
879 GOTO 879
880 GOTO 880
881 GOTO 881
882 GOTO 882
883 GOTO 883
884 GOTO 884
885 GOTO 885
886 GOTO 886
887 GOTO 887
888 GOTO 888
889 GOTO 889
890 GOTO 890
891 GOTO 891
892 GOTO 892
893 GOTO 893
894 GOTO 894
895 GOTO 895
896 GOTO 896
897 GOTO 897
898 GOTO 898
899 GOTO 899
900 GOTO 900
901 GOTO 901
902 GOTO 902
903 GOTO 903
904 GOTO 904
905 GOTO 905
906 GOTO 906
907 GOTO 907
908 GOTO 908
909 GOTO 909
910 GOTO 910
911 GOTO 911
912 GOTO 912
913 GOTO 913
914 GOTO 914
915 GOTO 915
916 GOTO 916
917 GOTO 917
918 GOTO 918
919 GOTO 919
920 GOTO 920
921 GOTO 921
922 GOTO 922
923 GOTO 923
924 GOTO 924
925 GOTO 925
926 GOTO 926
927 GOTO 927
928 GOTO 928
929 GOTO 929
930 GOTO 930
931 GOTO 931
932 GOTO 932
933 GOTO 933
934 GOTO 934
935 GOTO 935
936 GOTO 936
937 GOTO 937
938 GOTO 938
939 GOTO 939
940 GOTO 940
941 GOTO 941
942 GOTO 942
943 GOTO 943
944 GOTO 944
945 GOTO 945
946 GOTO 946
947 GOTO 947
948 GOTO 948
949 GOTO 949
950 GOTO 950
951 GOTO 951
952 GOTO 952
953 GOTO 953
954 GOTO 954
955 GOTO 955
956 GOTO 956
957 GOTO 957
958 GOTO 958
959 GOTO 959
960 GOTO 960
961 GOTO 961
962 GOTO 962
963 GOTO 963
964 GOTO 964
965 GOTO 965
966 GOTO 966
967 GOTO 967
968 GOTO 968
969 GOTO 969
970 GOTO 970
971 GOTO 971
972 GOTO 972
973 GOTO 973
974 GOTO 974
975 GOTO 975
976 GOTO 976
977 GOTO 977
978 GOTO 978
979 GOTO 979
980 GOTO 980
981 GOTO 981
982 GOTO 982
983 GOTO 983
984 GOTO 984
985 GOTO 985
986 GOTO 986
987 GOTO 987
988 GOTO 988
989 GOTO 989
990 GOTO 990
991 GOTO 991
992 GOTO 992
993 GOTO 993
994 GOTO 994
995 GOTO 995
996 GOTO 996
997 GOTO 997
998 GOTO 998
999 GOTO 999
1000 GOTO 1000

```

```

1001 GOTO 1001
1002 GOTO 1002
1003 GOTO 1003
1004 GOTO 1004
1005 GOTO 1005
1006 GOTO 1006
1007 GOTO 1007
1008 GOTO 1008
1009 GOTO 1009
1010 GOTO 1010
1011 GOTO 1011
1012 GOTO 1012
1013 GOTO 1013
1014 GOTO 1014
1015 GOTO 1015
1016 GOTO 1016
1017 GOTO 1017
1018 GOTO 1018
1019 GOTO 1019
1020 GOTO 1020
1021 GOTO 1021
1022 GOTO 1022
1023 GOTO 1023
1024 GOTO 1024
1025 GOTO 1025
1026 GOTO 1026
1027 GOTO 1027
1028 GOTO 1028
1029 GOTO 1029
1030 GOTO 1030
1031 GOTO 1031
1032 GOTO 1032
1033 GOTO 1033
1034 GOTO 1034
1035 GOTO 1035
1036 GOTO 1036
1037 GOTO 1037
1038 GOTO 1038
1039 GOTO 1039
1040 GOTO 1040
1041 GOTO 1041
1042 GOTO 1042
1043 GOTO 1043
1044 GOTO 1044
1045 GOTO 1045
1046 GOTO 1046
1047 GOTO 1047
1048 GOTO 1048
1049 GOTO 1049
1050 GOTO 1050
1051 GOTO 1051
1052 GOTO 1052
1053 GOTO 1053
1054 GOTO 1054
1055 GOTO 1055
1056 GOTO 1056
1057 GOTO 1057
1058 GOTO 1058
1059 GOTO 1059
1060 GOTO 1060
1061 GOTO 1061
1062 GOTO 1062
1063 GOTO 1063
1064 GOTO 1064
1065 GOTO 1065
1066 GOTO 1066
1067 GOTO 1067
1068 GOTO 1068
1069 GOTO 1069
1070 GOTO 1070
1071 GOTO 1071
1072 GOTO 1072
1073 GOTO 1073
1074 GOTO 1074
1075 GOTO 1075
1076 GOTO 1076
1077 GOTO 1077
1078 GOTO 1078
1079 GOTO 1079
1080 GOTO 1080
1081 GOTO 1081
1082 GOTO 1082
1083 GOTO 1083
1084 GOTO 1084
1085 GOTO 1085
1086 GOTO 1086
1087 GOTO 1087
1088 GOTO 1088
1089 GOTO 1089
1090 GOTO 1090
1091 GOTO 1091
1092 GOTO 1092
1093 GOTO 1093
1094 GOTO 1094
1095 GOTO 1095
1096 GOTO 1096
1097 GOTO 1097
1098 GOTO 1098
1099 GOTO 1099
1100 GOTO 1100
1101 GOTO 1101
1102 GOTO 1102
1103 GOTO 1103
1104 GOTO 1104
1105 GOTO 1105
1106 GOTO 1106
1107 GOTO 1107
1108 GOTO 1108
1109 GOTO 1109
1110 GOTO 1110
1111 GOTO 1111
1112 GOTO 1112
1113 GOTO 1113
1114 GOTO 1114
1115 GOTO 1115
1116 GOTO 1116
1117 GOTO 1117
1118 GOTO 1118
1119 GOTO 1119
1120 GOTO 1120
1121 GOTO 1121
1122 GOTO 1122
1123 GOTO 1123
1124 GOTO 1124
1125 GOTO 1125
1126 GOTO 1126
1127 GOTO 1127
1128 GOTO 1128
1129 GOTO 1129
1130 GOTO 1130
1131 GOTO 1131
1132 GOTO 1132
1133 GOTO 1133
1134 GOTO 1134
1135 GOTO 1135
1136 GOTO 1136
1137 GOTO 1137
1138 GOTO 1138
1139 GOTO 1139
1140 GOTO 1140
1141 GOTO 1141
1142 GOTO 1142
1143 GOTO 1143
1144 GOTO 1144
1145 GOTO 1145
1146 GOTO 1146
1147 GOTO 1147
1148 GOTO 1148
1149 GOTO 1149
1150 GOTO 1150
1151 GOTO 1151
1152 GOTO 1152
1153 GOTO 1153
1154 GOTO 1154
1155 GOTO 1155
1156 GOTO 1156
1157 GOTO 1157
1158 GOTO 1158
1159 GOTO 1159
1160 GOTO 1160
1161 GOTO 1161
1162 GOTO 1162
1163 GOTO 1163
1164 GOTO 1164
1165 GOTO 1165
1166 GOTO 1166
1167 GOTO 1167
1168 GOTO 
```

SÅ KOM DET OMSIDER - "ALT OM DATA'S" STORE

COMMODORE BLAD

FYLDT MED TESTS AF SPÆNDENDE ARTIKLER OG TIPS. OG MED EN GRATIS FLEXPLADE INDLAGT MED 6 STÆRKE C-64 PROGRAMMER PÅ.

Læs bl.a.:

Kæmpe-test af den brandvarme Commodore 128,
Voice Master - 64'eren som "bugtaler",
SAS-piloten tester flysimulatorer.
Tips og tricks til C-16 og Plus/4
Commodore 64 leger videokamera.
Memory Map og maskinkode 64
1541 mod konkurrenterne
Vind Fuji printer.
Alt om Comal.

Uafhængigt
COMPUTER
Commodore
magasin

1. ÅRGANG · NR 1 · 29. AUGUST · 1985 · OKTOBER 1985 · PRIS KR. 29,-

KØB STRAKS

"COMPUTER" NR. 1

HOS DIN BLADHANDLER.

PRIS KUN KR. 29,85.



64'eren
som k
SAS
fly



DATA

Alt om

FORDEL ELLER?
Pascal til 64'eren

VI TESTER:
MSX fra
Ce-Tec

22 SIDER
med
programmer

ATARI 520 ST:

En bombe til prisen



STOR NYHED:
Sådan tipper du
pr. datamat



**MERCE
SIMULA
Op at køre
computer**

**Køb det nye "hotte"
nummer af "Alt om Data"
i kiosken. Kun kr. 23,85.**

Du kan også få bragt bladet
gratis til din bopæl.

12 numre koster kr. 262,35.

Ring eller et girokort på tlf. 01-11 28 33.